

# Polezinho



**COLEÇÃO HISTÓRICA**



EDITORA

**PANINI COMICS**

Nº 1 - R\$ 7,50



WWW.MONICA.COM.BR



MAURICIO





FOI EM 1976 QUE O PELEZINHO ESTREOU NOS QUADRINHOS, PRIMEIRO NAS TIRAS DE JORNAIS. UM ANO DEPOIS, O PERSONAGEM JÁ GANHAVA SUA PRÓPRIA REVISTA, PUBLICADA PELA EDITORA ABRIL.

NA ÉPOCA, O PELÉ, O NOSSO REI DO FUTEBOL, QUERIA QUE O PERSONAGEM FOSSE ADOLESCENTE, MAS FOI CONVENCIDO DE QUE A SUA VERSÃO CRIANÇA ERA A IDEAL, QUANDO VIU A REAÇÃO DE SEU FILHO EDINHO, AOS DESENHOS QUE LEVEI PARA MOSTRAR.

DURANTE 58 EDIÇÕES, PELEZINHO E SEUS AMIGOS CANA BRABA, FRANGÃO, TEÓFILO, REX, SAMIRA E BONGA CONQUISTARAM MILHARES DE LEITORES QUE SEMPRE FALAVAM COM SAUDADE DE HISTÓRIAS INESQUECÍVEIS, CHEIAS DAQUELA ALEGRIA INFANTIL E DA PAIXÃO PELO FUTEBOL.

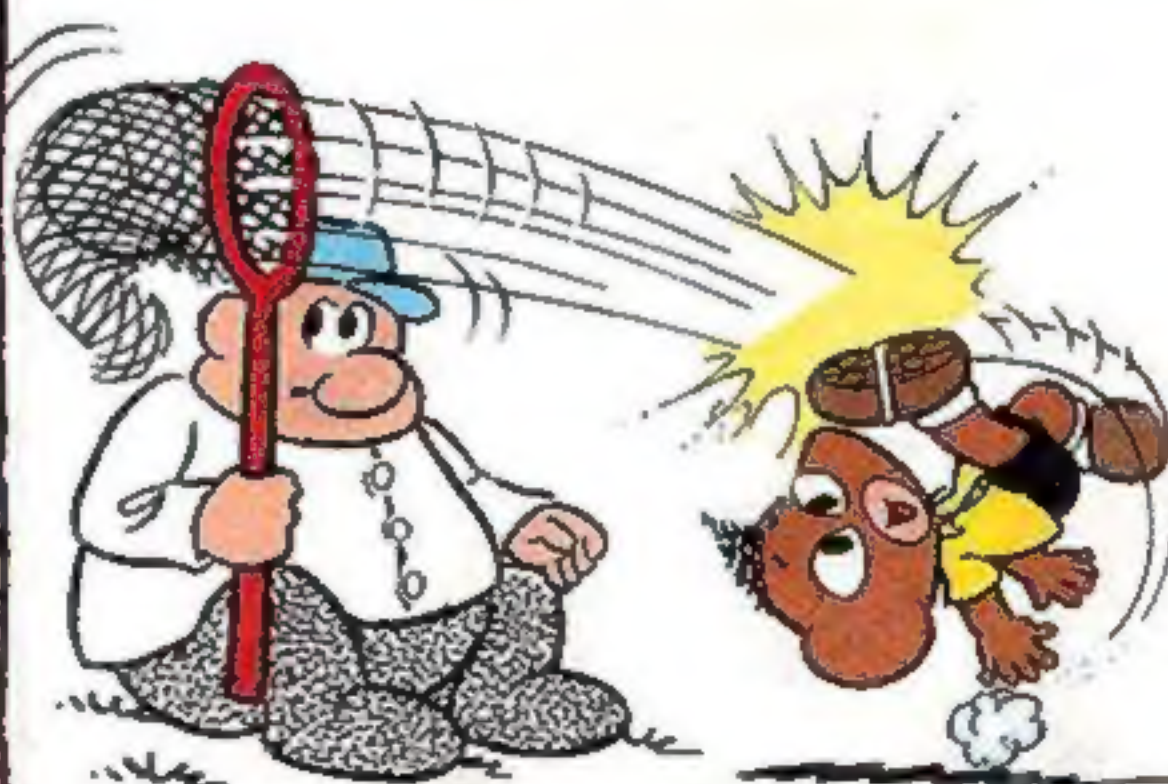
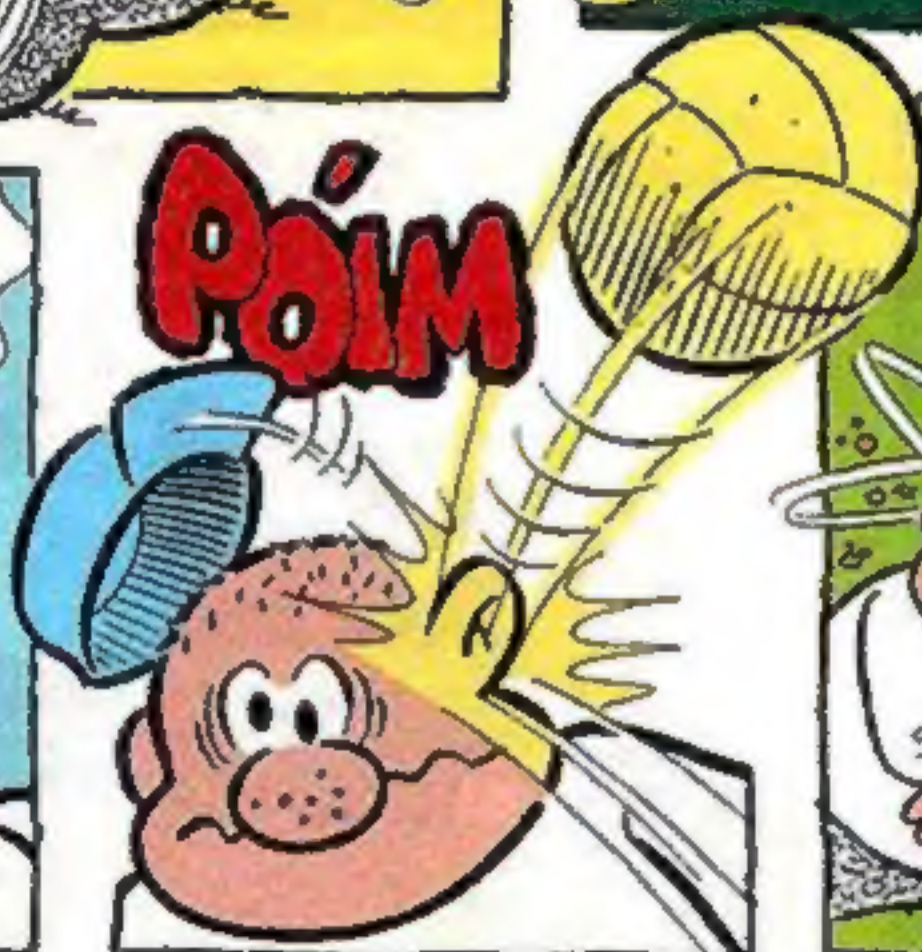
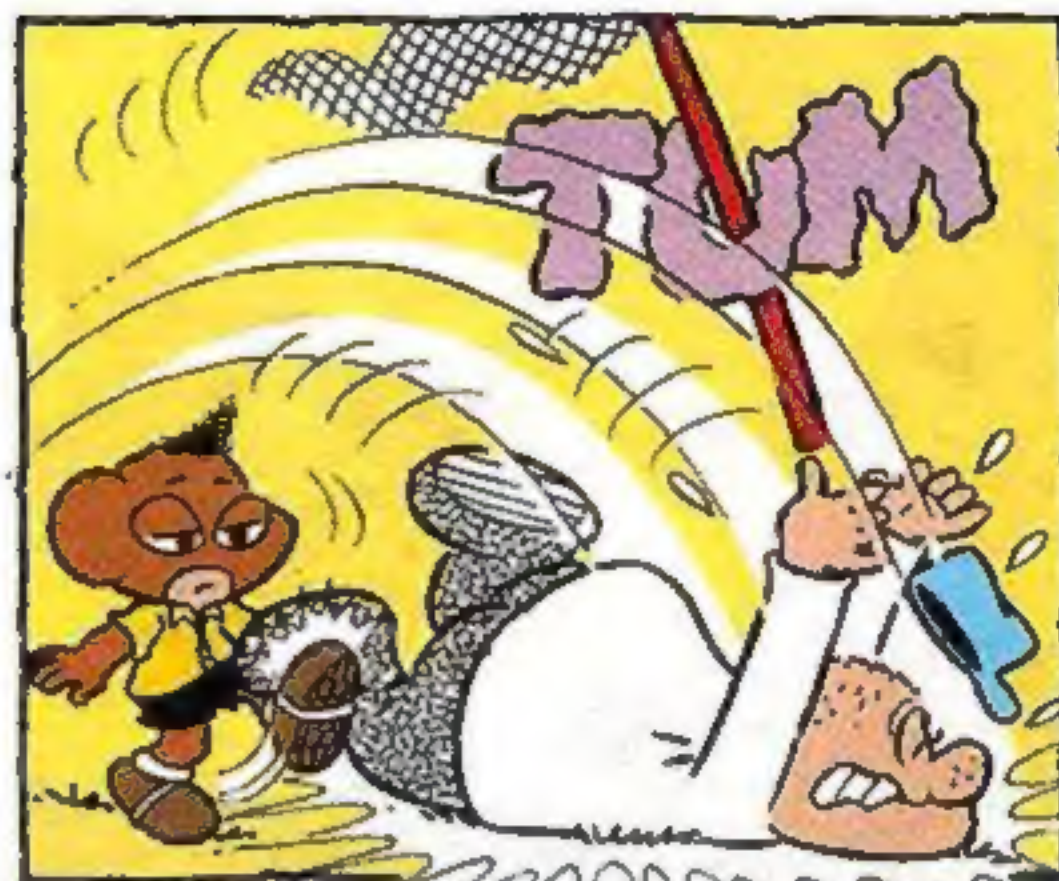
ENTÃO, CHEGA DE SAUDADE! **PELEZINHO - COLEÇÃO HISTÓRICA** VAI REPUBLICAR ESSAS HISTÓRIAS EM ORDEM CRONOLÓGICA - CADA VOLUME COMPILARÁ TRÊS REVISTAS. SEM ALTERAR NADINHA. POR ISSO, NÃO ESTRANHE ALGUMAS CENAS QUE NÃO ACONTECEM MAIS NOS GIBIS ATUAIS. HÁ MAIS DE 30 ANOS, ELAS ERAM TÃO COMUNS QUANTO UM GOLACO DO PELEZINHO.

*MAURICIO*

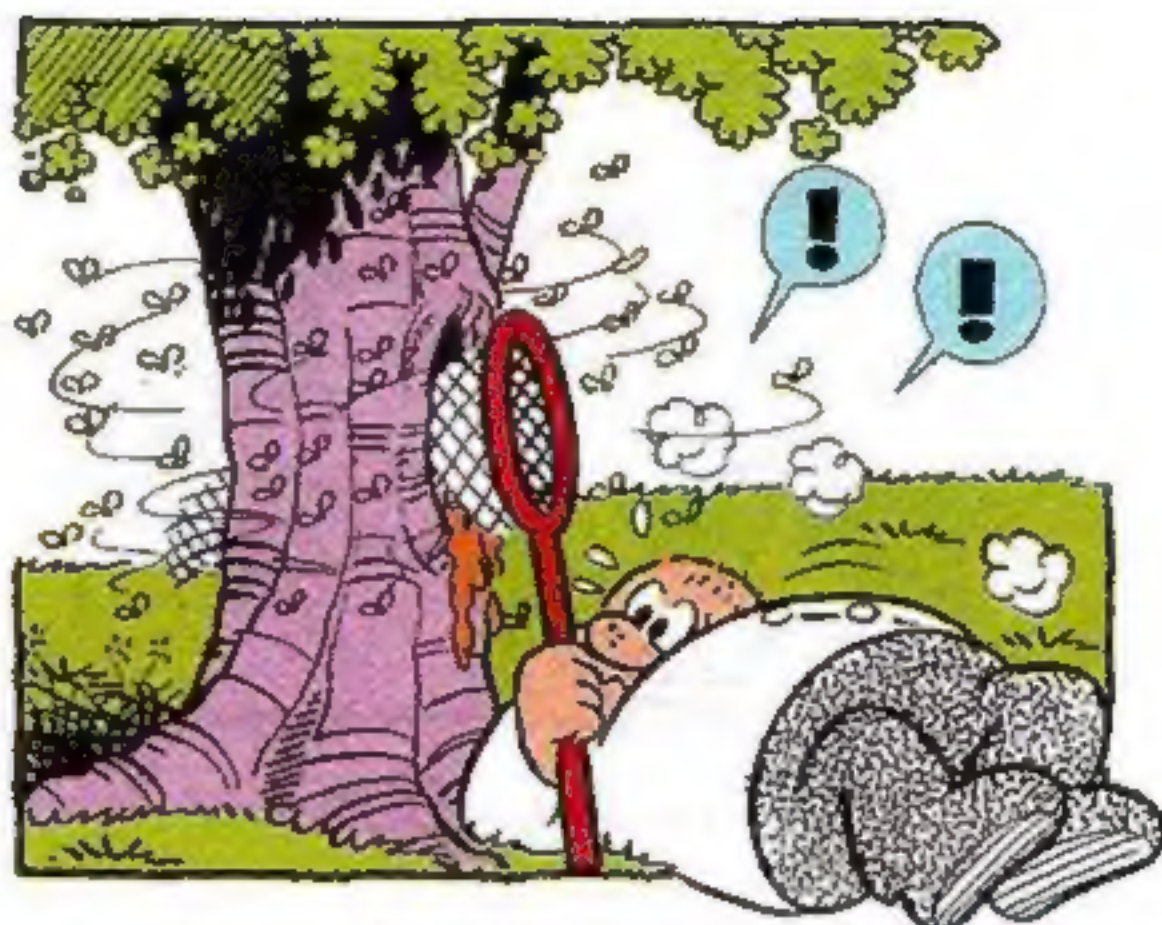
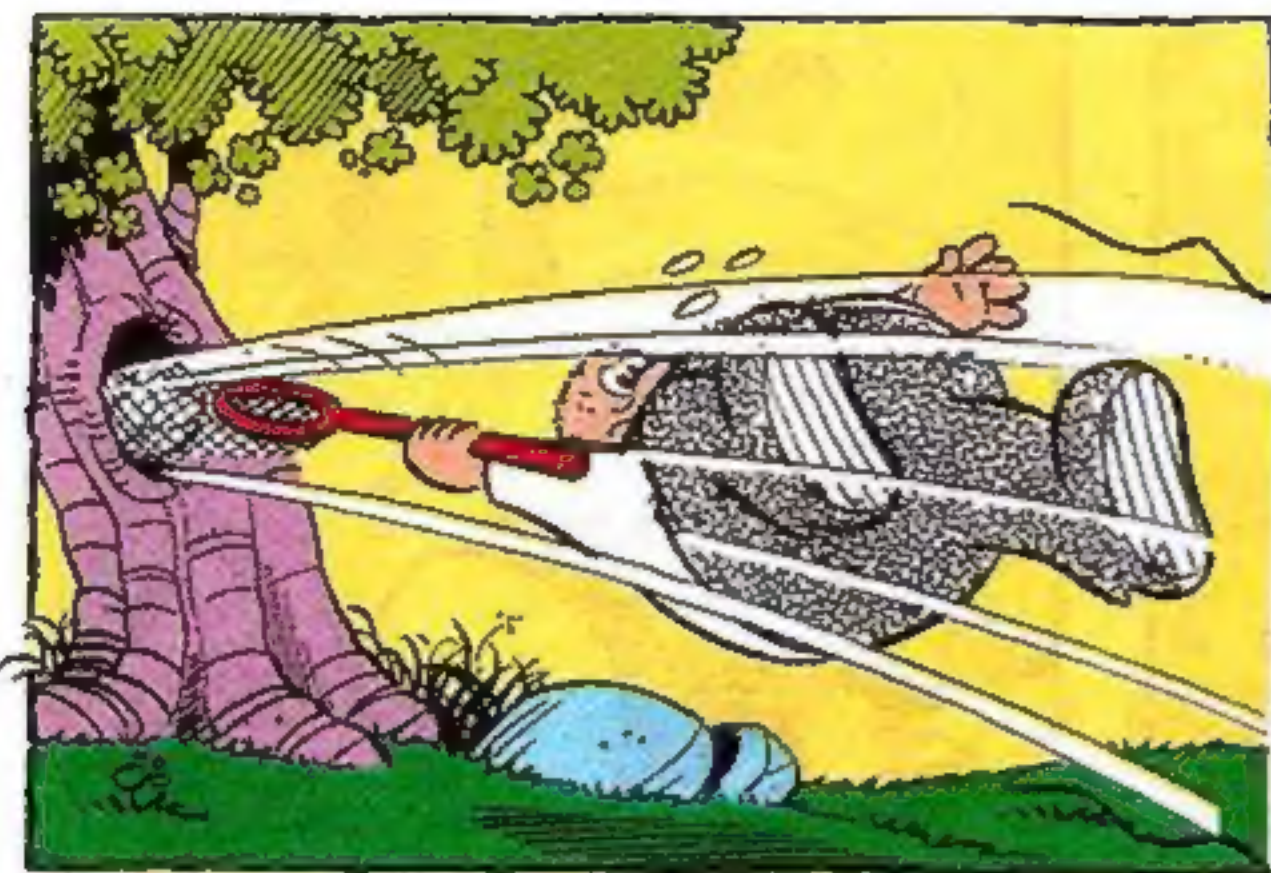




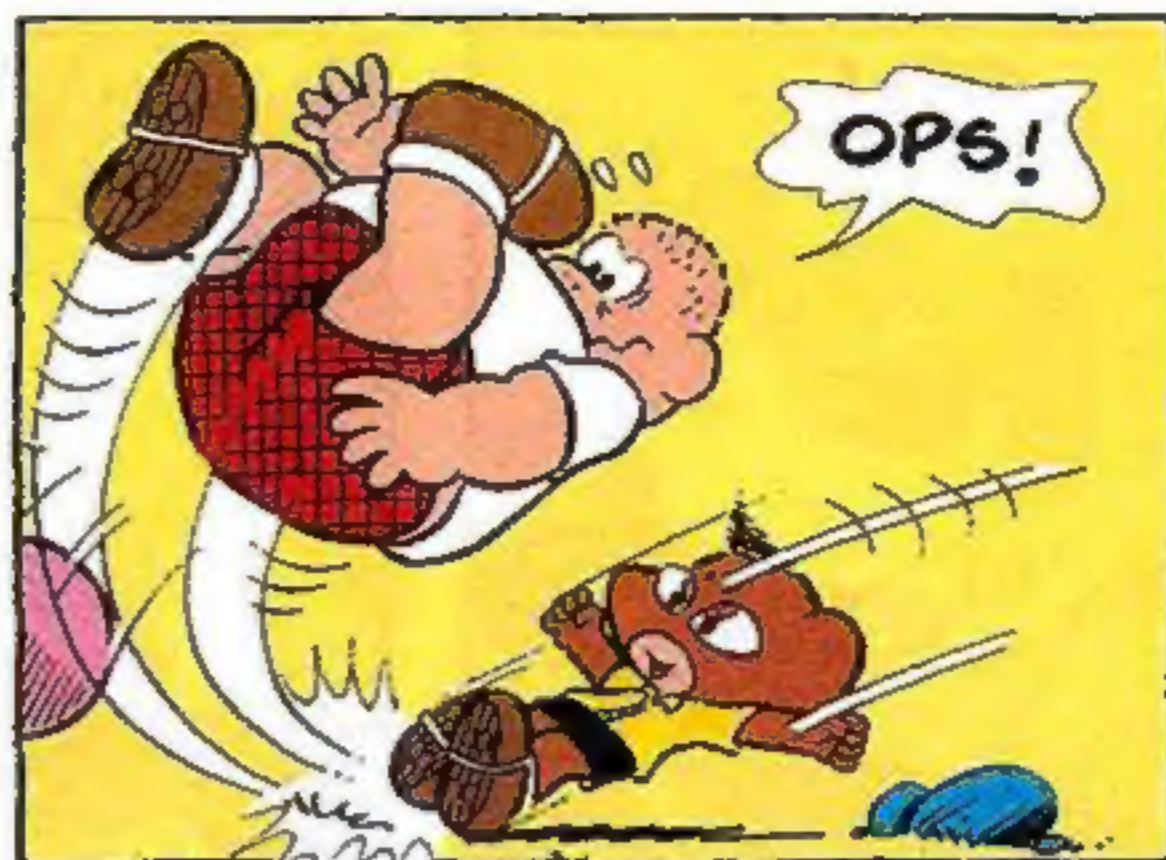
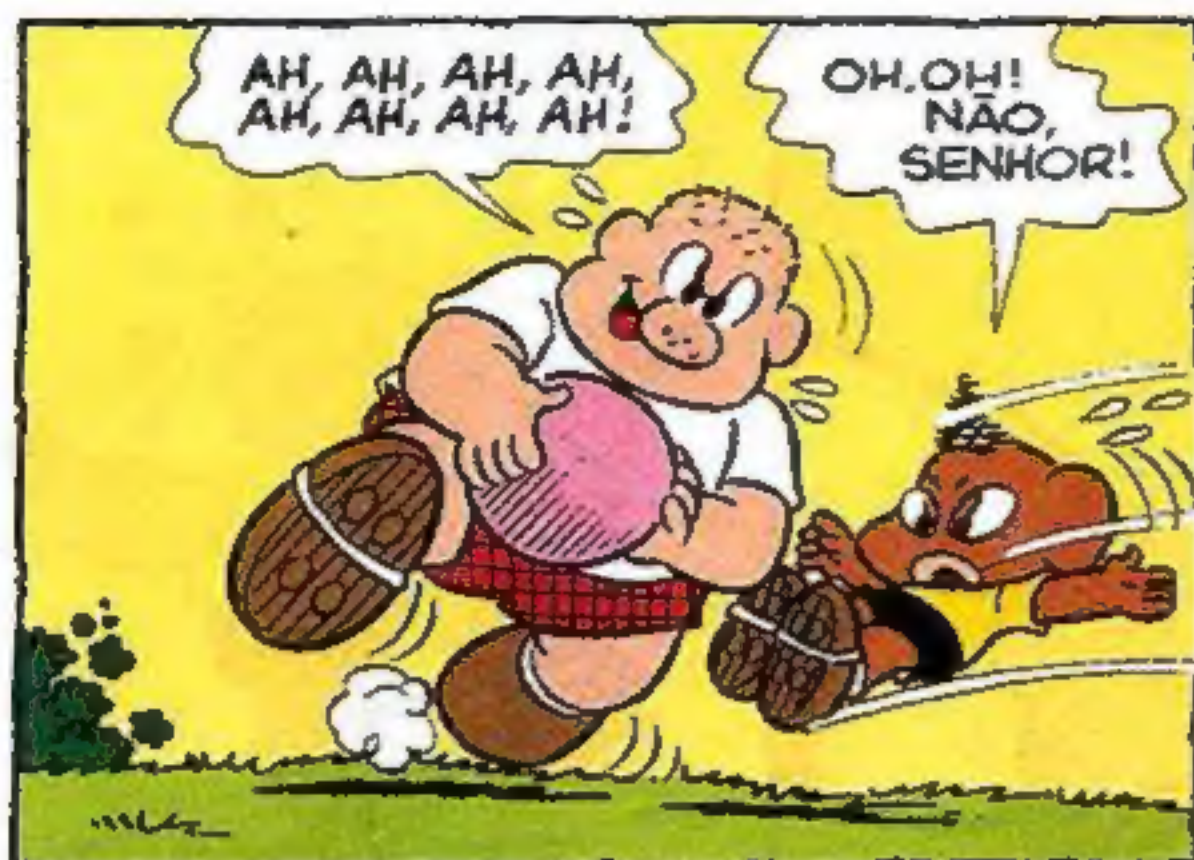




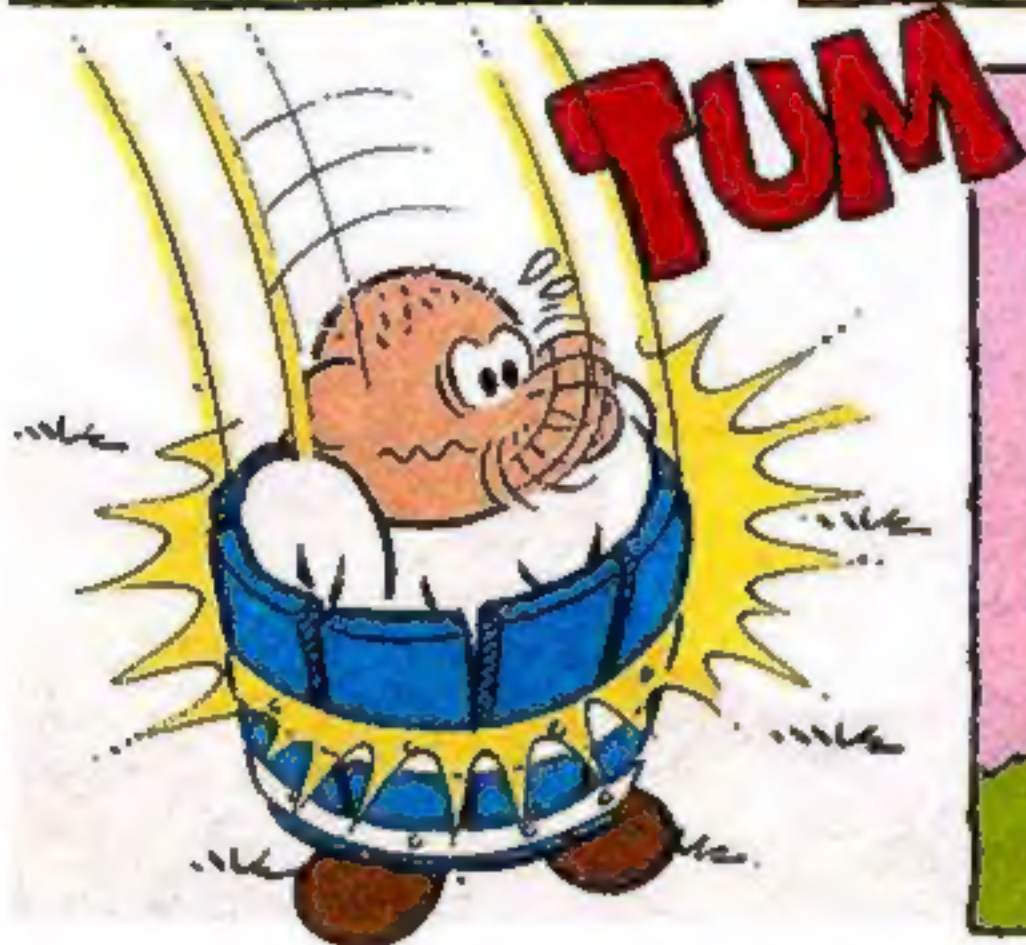
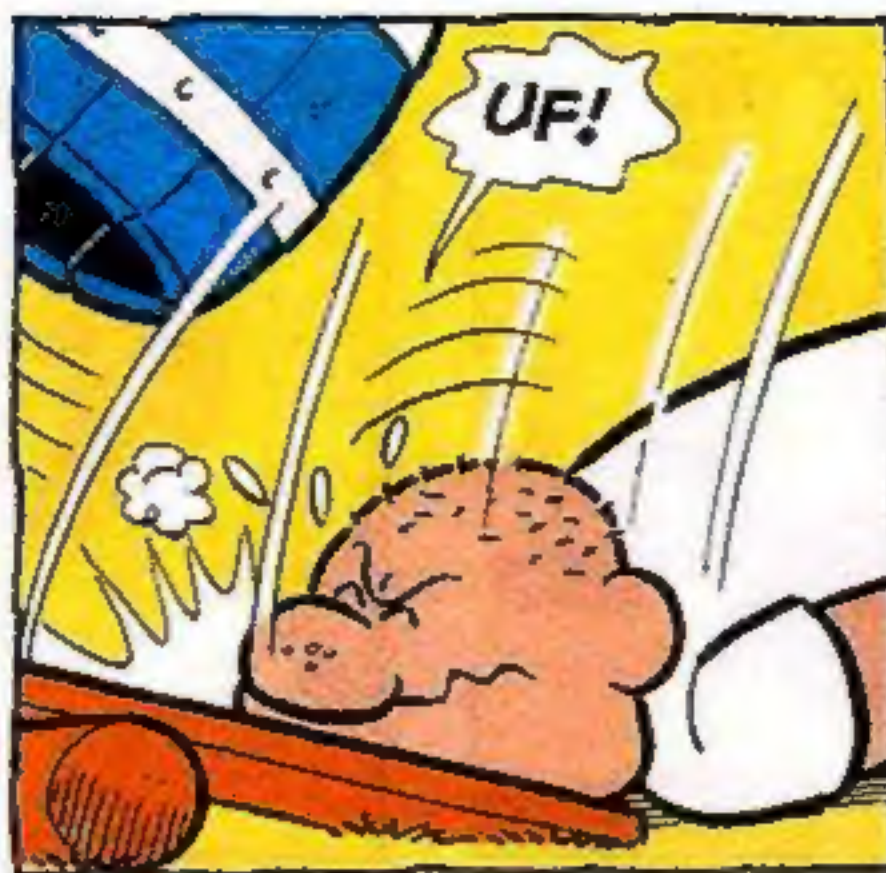




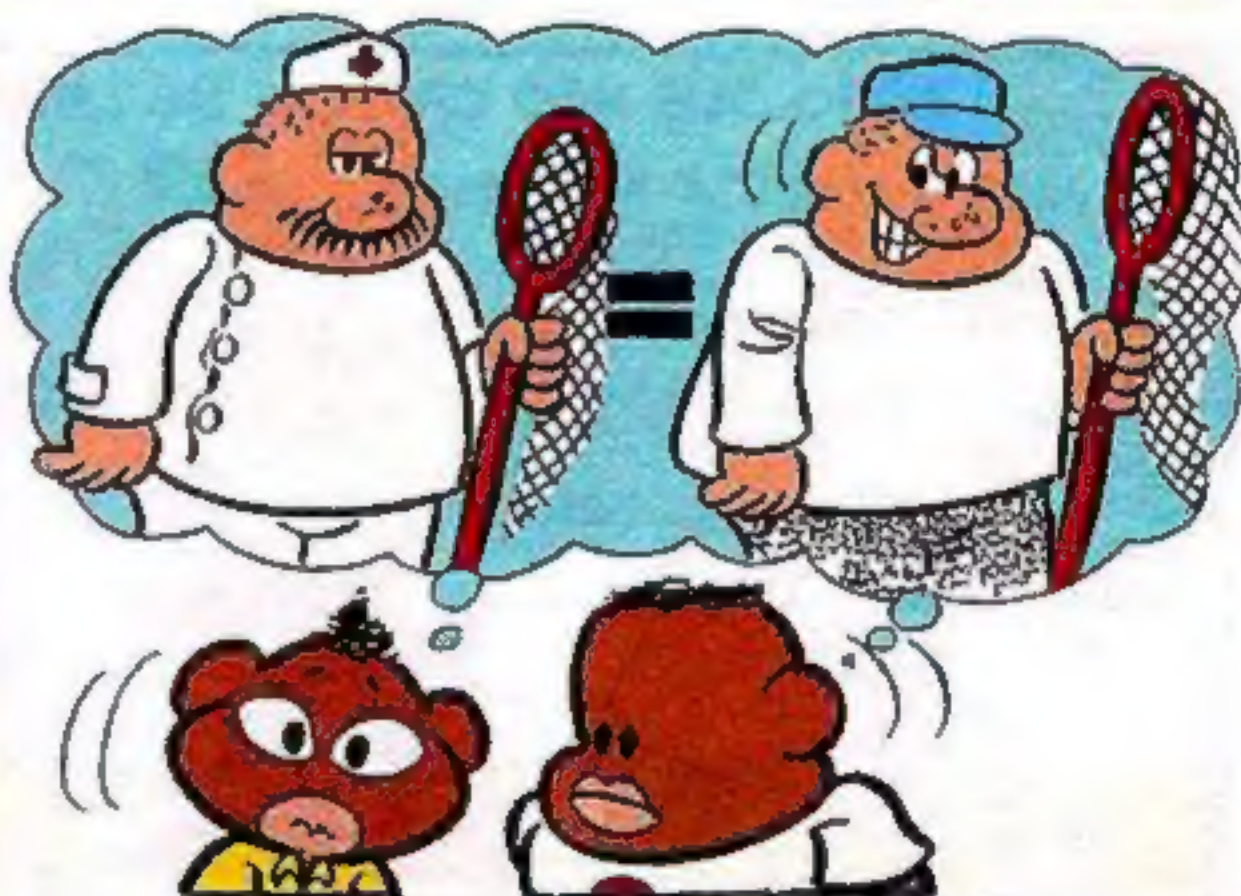
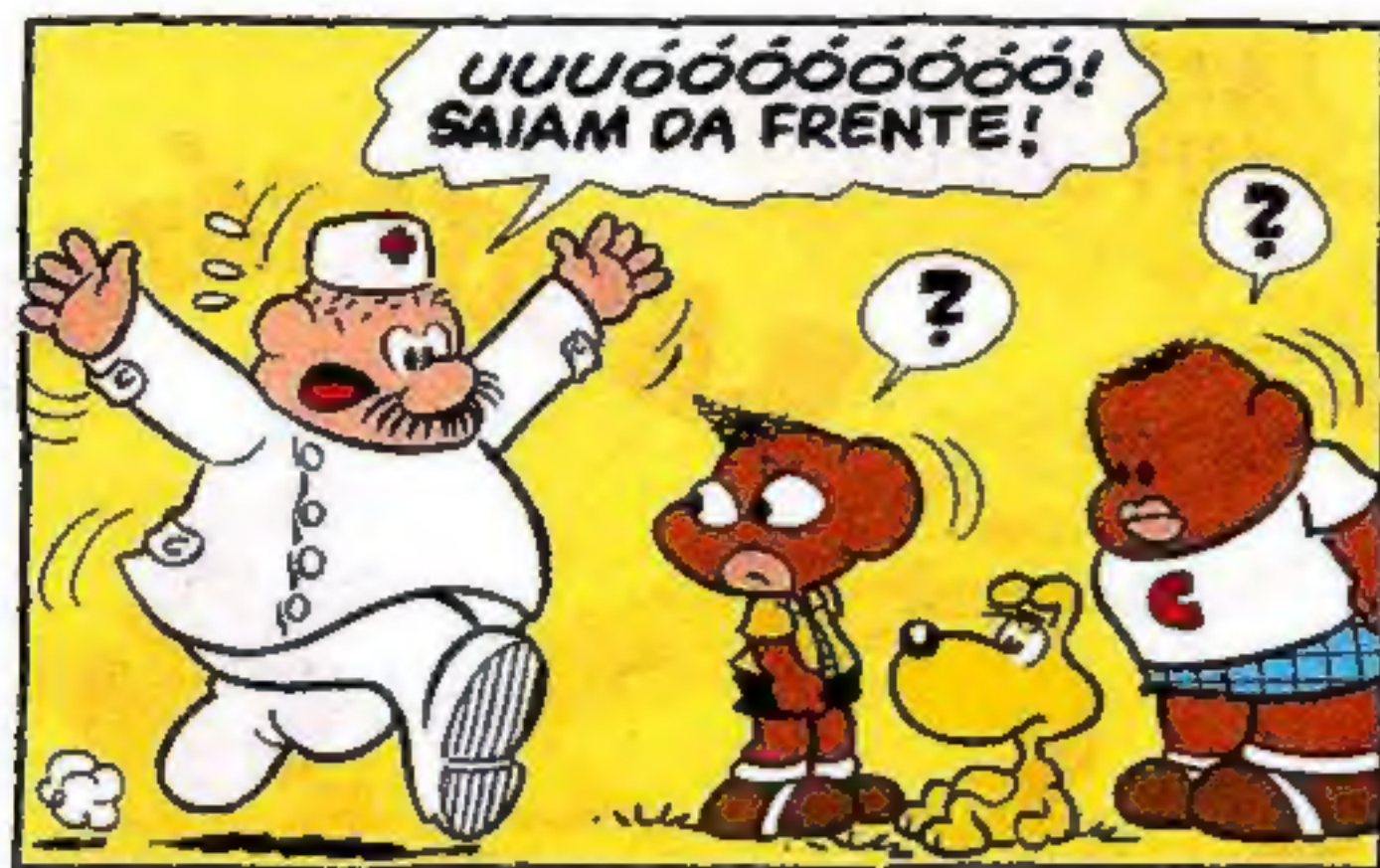








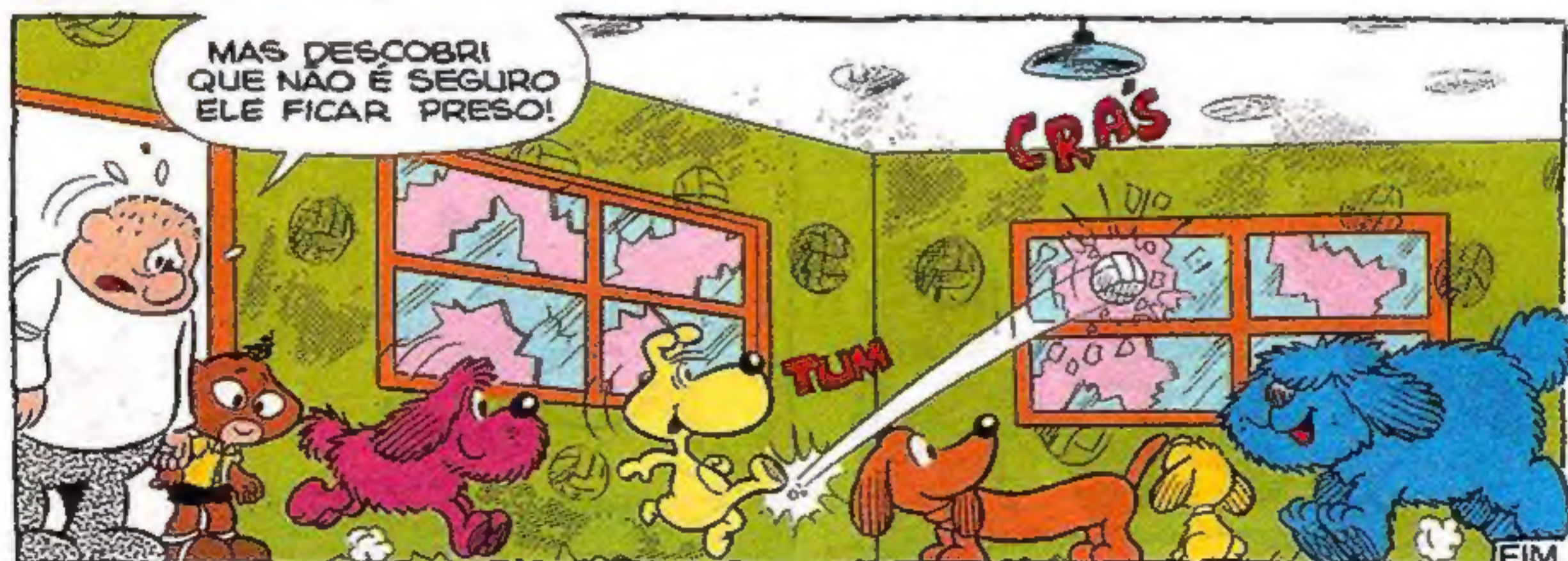








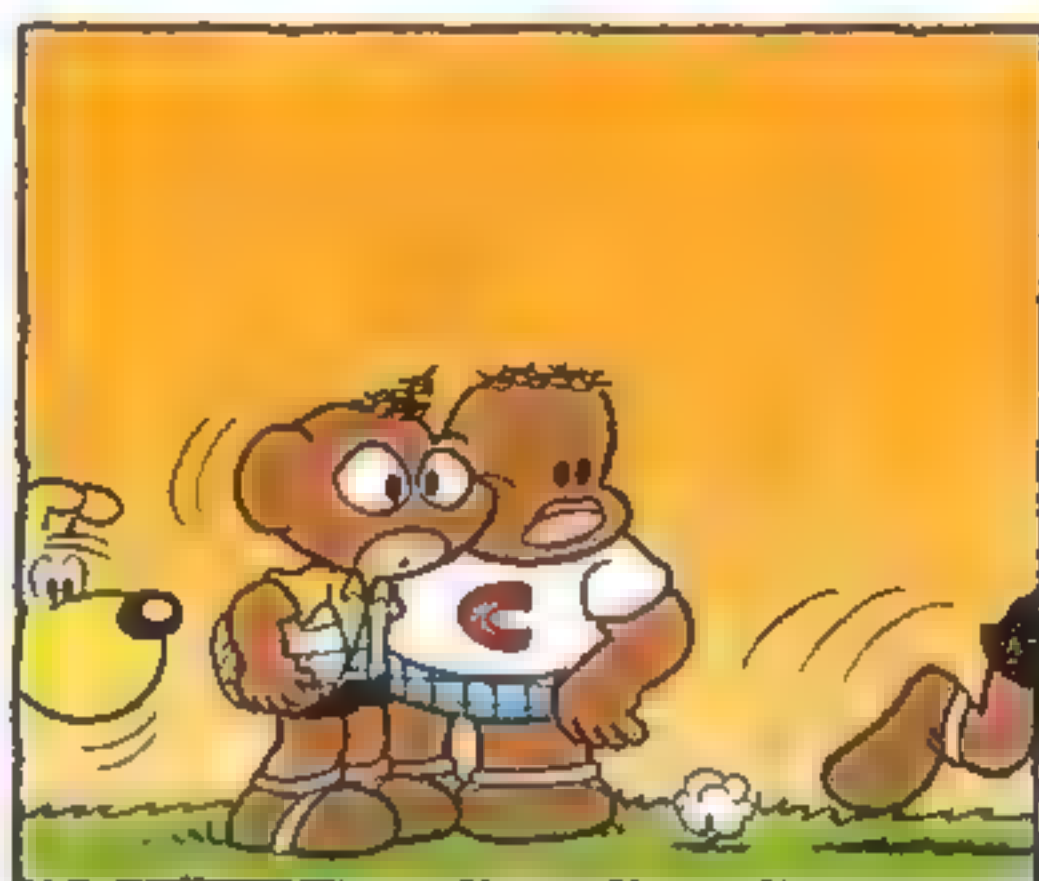








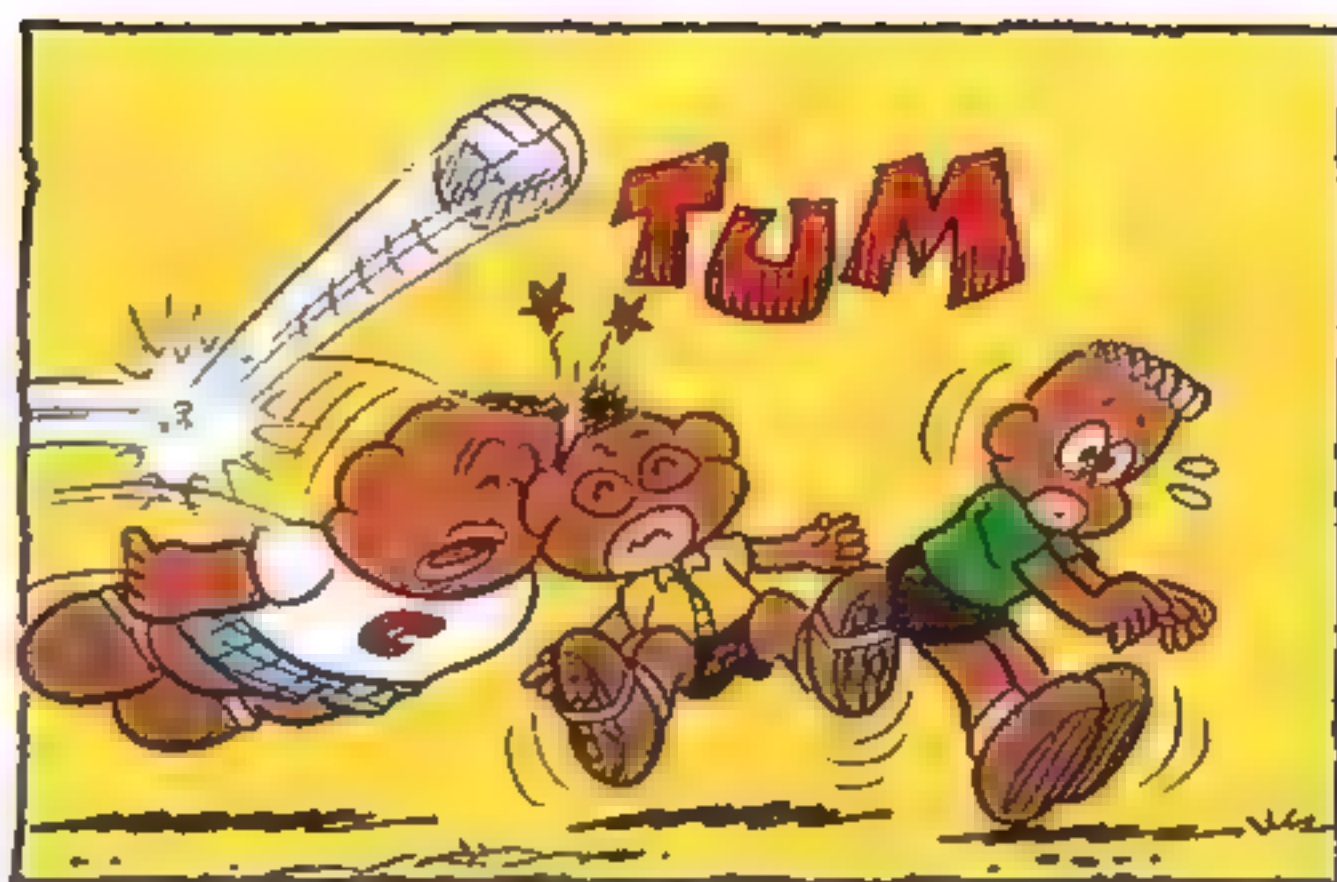














# Arquivos

## do Pelezinho

texto: Sidney Gusman

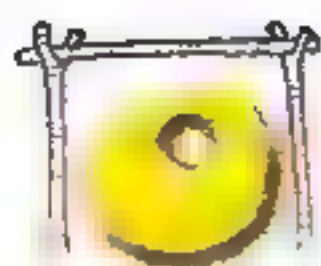
**F**oi em agosto de 1977 que o gibi do Pelezinho chegou às bancas de todo o Brasil, custando Cr\$ 6,00. Na época, a revista passou a ser a terceira de periodicidade mensal dos estúdios de Mauricio de Sousa – as outras eram *Mônica* e

*Cebolinha*. Logo na primeira história, *Laçando no Campo*, o leitor foi apresentado a algumas peculiaridades da turma. Por exemplo: os quibes duros da Samira e as habilidades futebolísticas do cachorro Rex. Já em *Briguinhas*, o boca-suja Cana Braba fala seus primeiros palavrões, uma de suas marcas registradas. Hoje, os gibis do Mauricio não têm mais espaço para esses impropérios!



**E**mboscada é a primeira história do Pelezinho desenhada por José Márcio Nicolosi, hoje diretor de animação da Mauricio de Sousa Produções. Vale notar os seus enquadramentos e o movimento de seus personagens.





gibi sempre trazia vários passatempos, aqui reproduzidos da mesma forma que saíram na época. Nesta edição também estreou *Bate-Bola com Pelé*, com uma conversa entre o rei do futebol e Pelezinho. Nos números seguintes, a seção passou a

publicar cartas de leitores respondidas por Pelé, mas esse material não entrará nesta republicação.



ola, Rolando e O Inimigo

Número Um trazem situações que se tornaram habituais: “vilões” tentando roubar a habilidade do Pelezinho ou tirá-lo dos gramados por métodos nada honestos. Na segunda história, estreia o hilário João Balão (que se tornaria o maior rival do jovem craque), sempre acompanhado do atrapalhado Zé.



história O Quintal do Vizinho está muito fora dos padrões dos gibis atuais. Afinal, Pelezinho e seus amigos enfrentam um ladrão armado com um revólver – e no escuro! Hoje, situações

de violência são evitadas nas revistas do Mauricio, mas, nos anos 1970, elas eram comuns, inclusive em *Mônica* e *Cebolinha*. Outros tempos...







**PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA**

**PARA SE DIVERTIR E  
GUARDAR PARA SEMPRE.**



# EMBOSCADA

Pelezinho

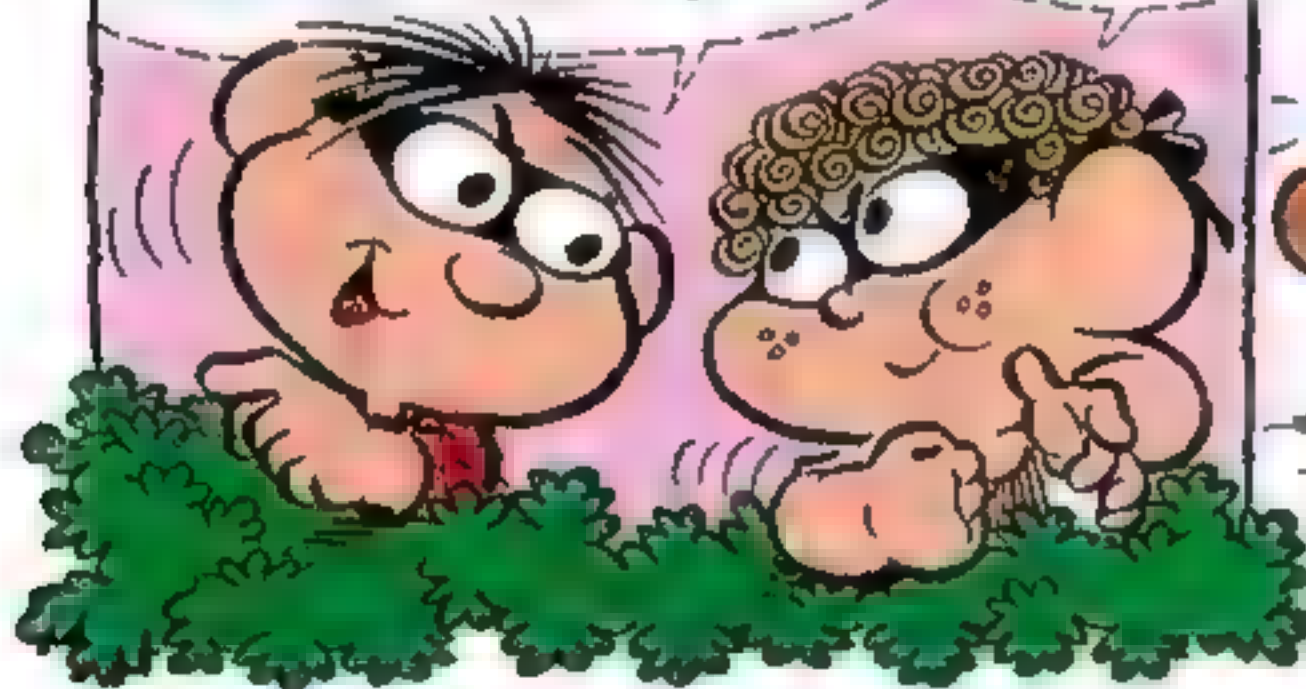
EH, EH, EH!  
LÁ VEM ELE! E  
ESTÁ SOZINHO COM  
AQUELA BOLA!

ELE  
NÃO  
LARGA  
DELA!



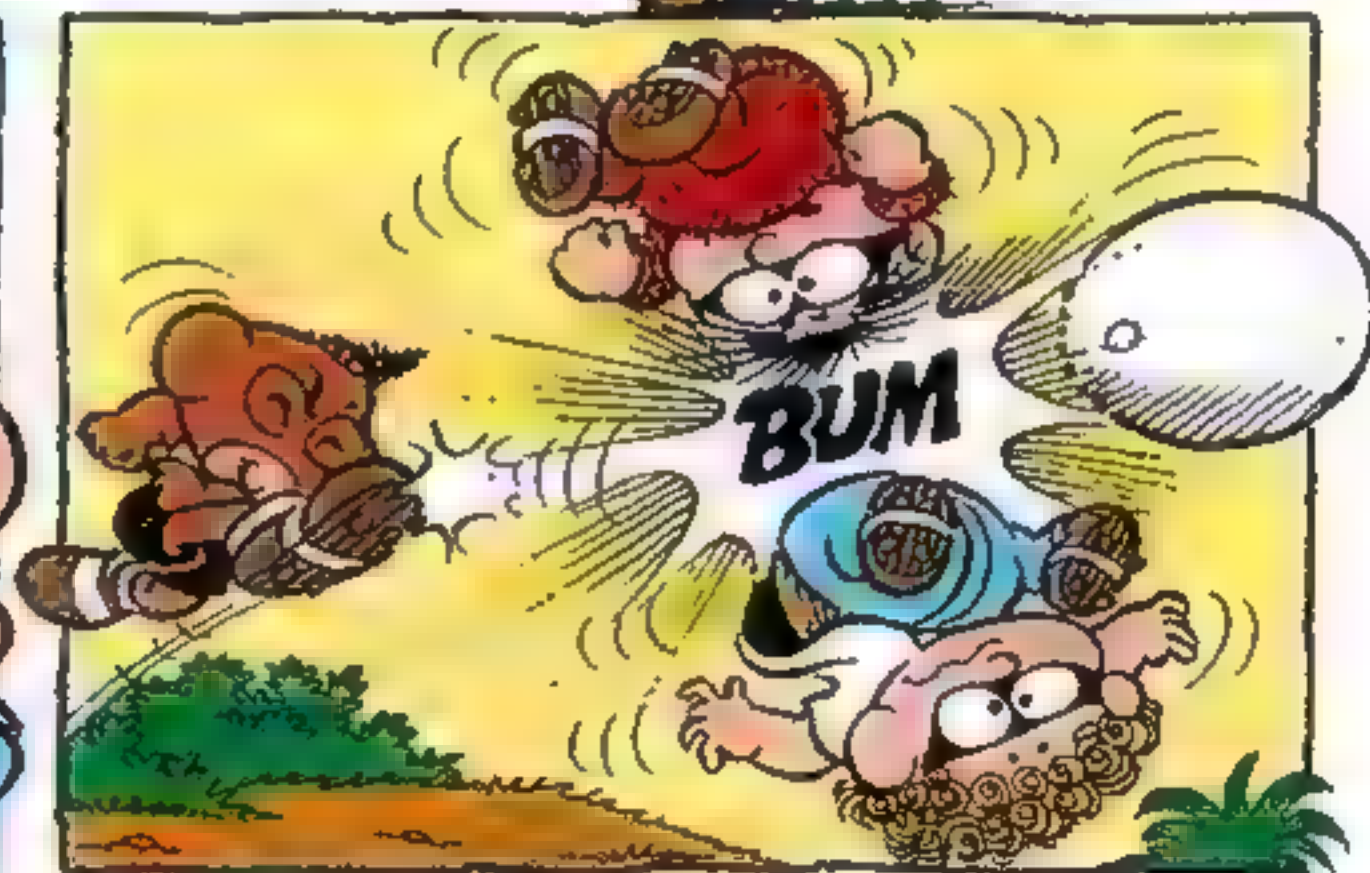
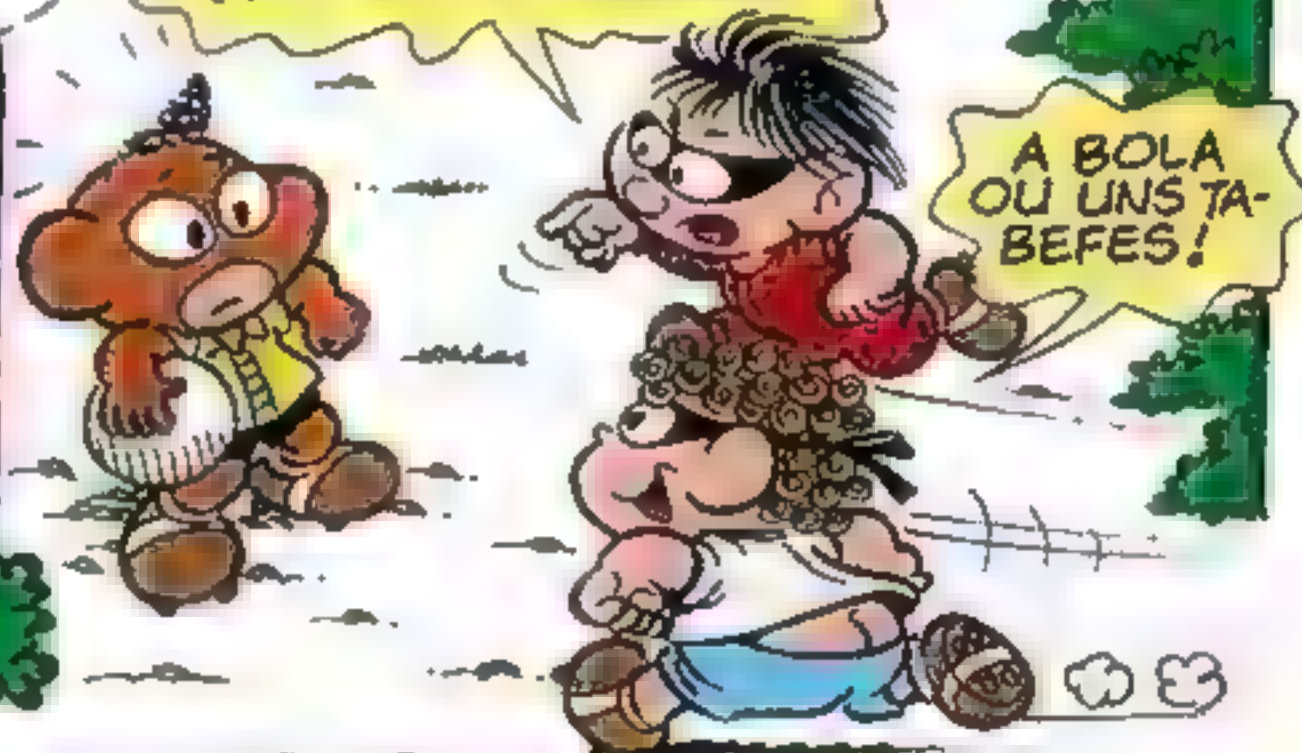
POIS AGORA VAI LARGAR!  
VAMOS APROVEITAR QUE ELE  
NÃO ESTÁ COM A TURMA DE-  
LE E ROUBAR AQUELA BOLA!

EH, EH!  
VAMOS! ELE  
É UM SO!

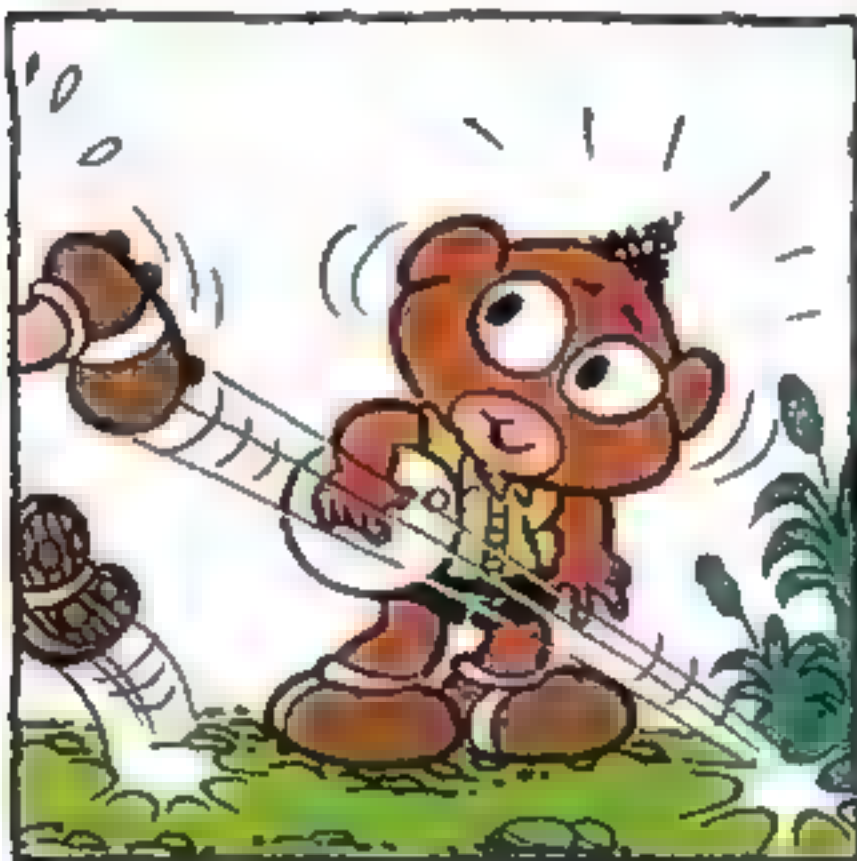
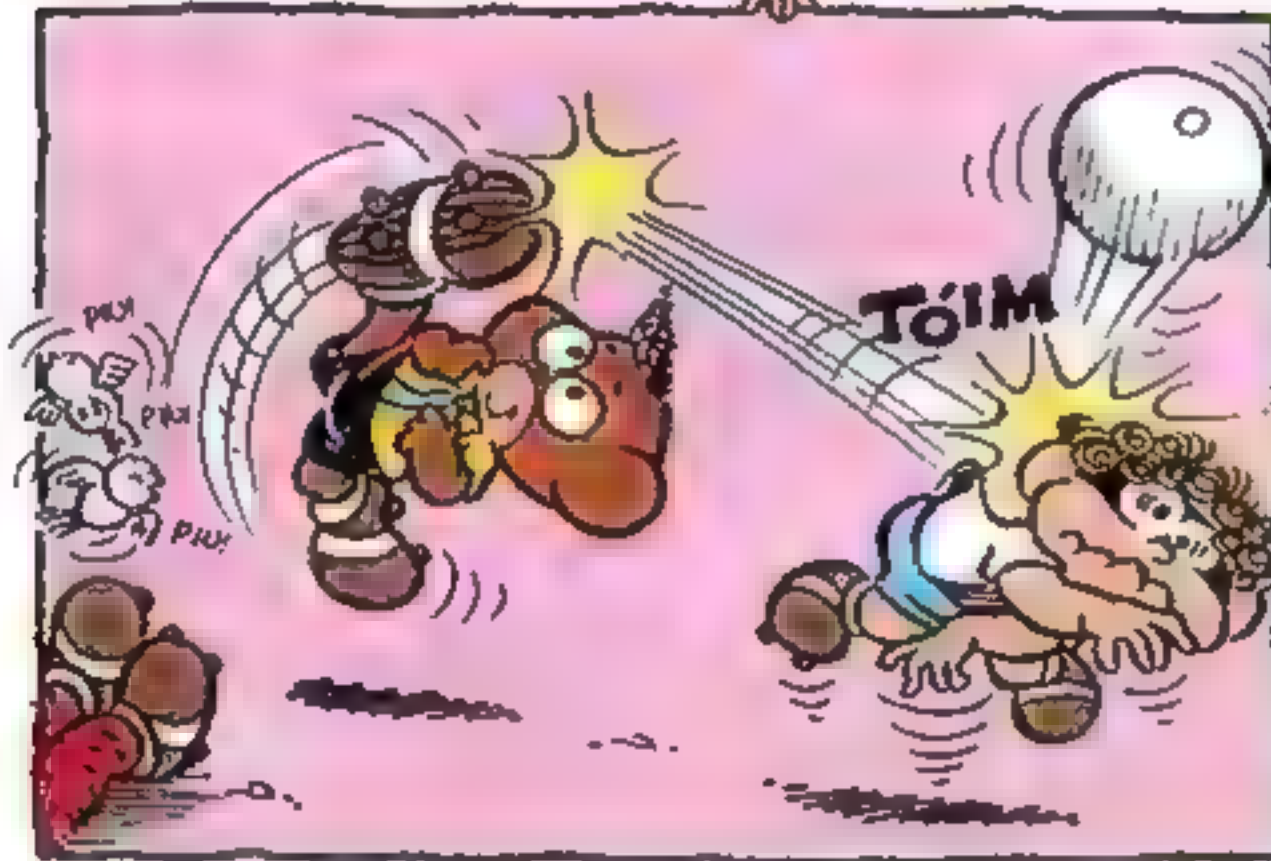
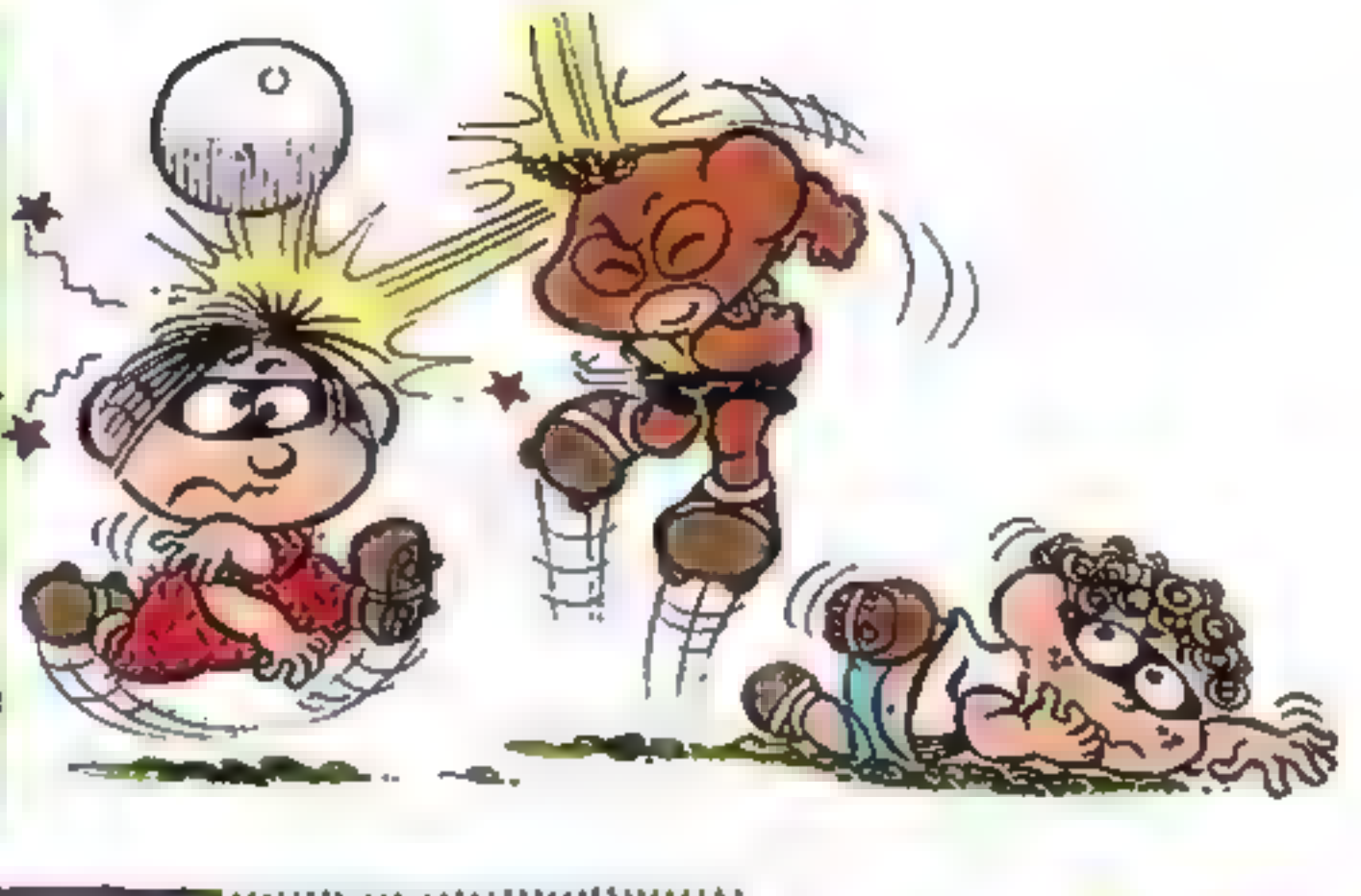


IIIIA'A'A'A'A!  
ISTO É UM ASSALTO!

A BOLA  
OU UNS TA-  
BEFES!









# A PARADINHA

## MARCAÇÃO CERRADA

PELEZINHO ESTÁ EM APLIROS. O TIME ADVERSÁRIO COLOCOU CINCO JOGADORES MARCANDO NOSSO AMIGUINHO. COMO ISOLAR O PELEZINHO DE SEUS MARCADORES, COM APENAS CINCO LINHAS RETAS?



ATENÇÃO! A RESPOSTA DESTA E DOS DEMAIS JOGOS ESTÁ NA PÁGINA 32!





# BATE-BOLA COM *Pelé*

PELÉ: Olha, Pelezinho, você, como garoto, tem muita responsabilidade pelo futuro do Brasil.

PELEZINHO: Eu sei disso, Pelé. Mas, por enquanto, o meu negócio é bola. Sou muito pequeno ainda pra esquentar a cuca com esses problemas de gente grande, você não acha?

PELÉ: Olha, eu também pensava assim e, por causa disso, passei maus momentos mais tarde, quando não conseguia responder a certas perguntas. Ainda bem que tive tempo de voltar à escola e aprender tudo de novo. E, até hoje, a cada dia que passa, continuo aprendendo.

PELEZINHO: Acontece que o que eu gosto mesmo é de bater bola, sabe? E, por isso, não sobra muito tempo pra fazer outras coisas.

PELÉ: Quando se quer, pode-se arrumar tempo pra tudo: trabalhar, estudar, brincar, repousar, comer, etc. Tem hora pra tudo. No seu caso,

garoto, primeiro é estudar, depois, auxiliar seus pais nas tarefas diárias e daí, então, jogar bola. Pode dizer isso para os seus amiguinhos também.

PELEZINHO: Quer dizer então que, pra ser um jogador famoso como você, eu tenho que fazer tudo isso?

PELÉ: Isso mesmo! Se você usar essa técnica, vai poder driblar todos os problemas e ser um campeão em qualquer campo. Mas não adianta alongar o papo, não é?

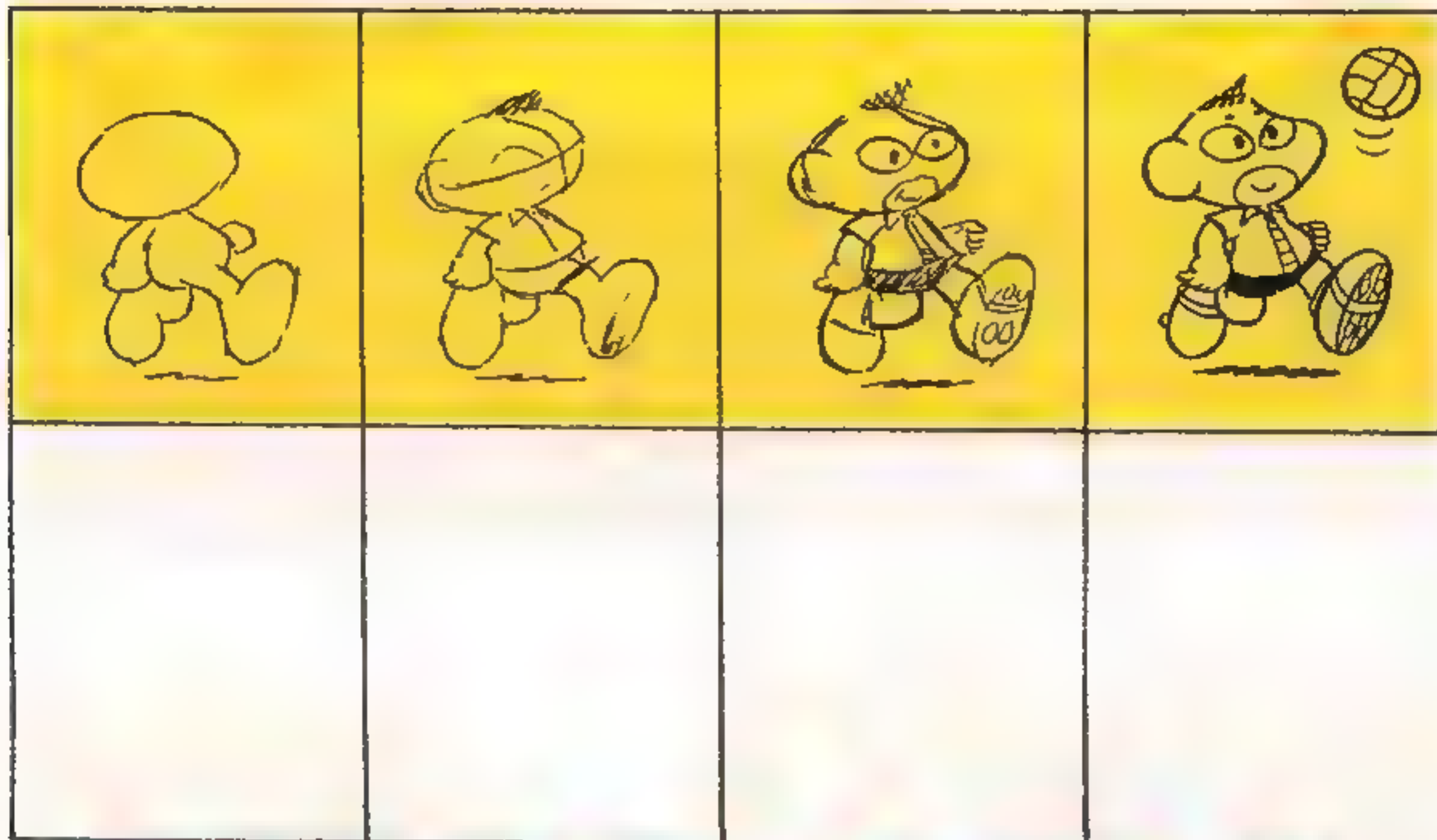
Só quero que você dê um recado aos seus amiguinhos: "O futuro do Brasil depende de cada um de vocês. É por isso que vocês não devem se esquecer de que, além das diversões e brincadeiras, é preciso estudar bastante. E, o mais importante de tudo, respeitar e querer bem as outras pessoas. Só assim chegaremos algum dia a ter um mundo feliz, cheio de paz e amor."



ATENÇÃO, TURMA!  
A PARTIR DO PRÓXIMO  
NÚMERO, EU VOU RES-  
PONDER ÀS CARTAS DE  
VOCÊS, AQUI NO  
**BATE-BOLA COM**  
**PELÉ!** ESCREVAM!






# DESENHE O Pelinho







# TABELINHA




DESCUBRA O QUE O PELEZINHO ESTÁ DIZENDO, SUBSTITUINDO OS CÓDIGOS PELAS LETRAS CORRESPONDENTES.



N =   
U = 1  
C =   
A = 

V	=	
I	=	
M	=	
T	=	

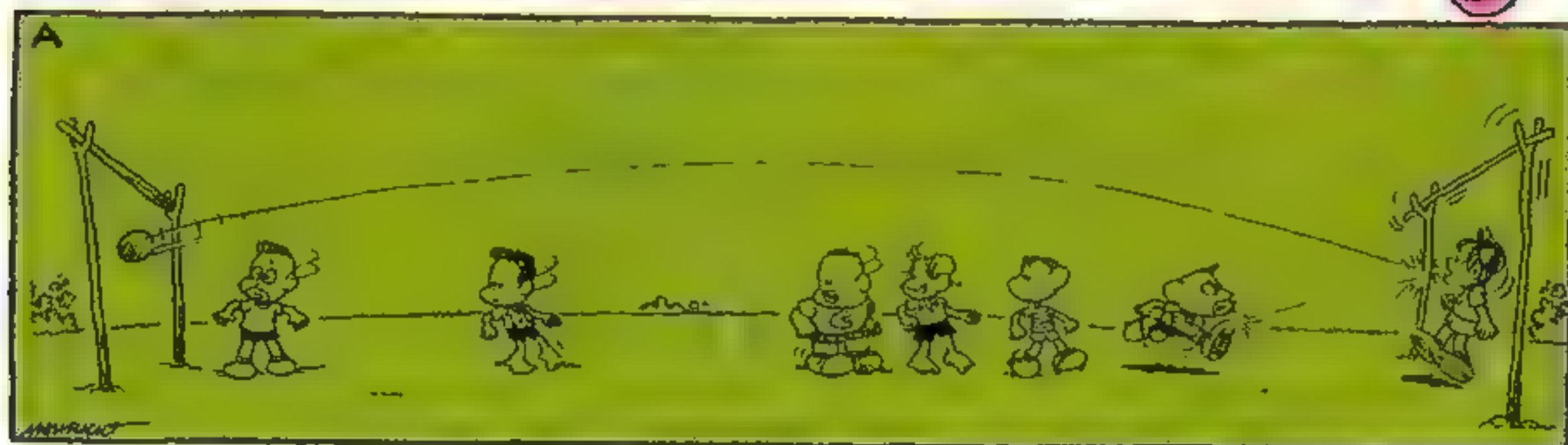
И	"	
О	"	
Q	"	
ш	"	

F =   
R =   
! = 





**PRRIIIIIII!!!**



VALEU O GOL DO PELEZINHO?



QUAL A INFRAÇÃO QUE O JOGADOR CANA BRABA COMETEU?

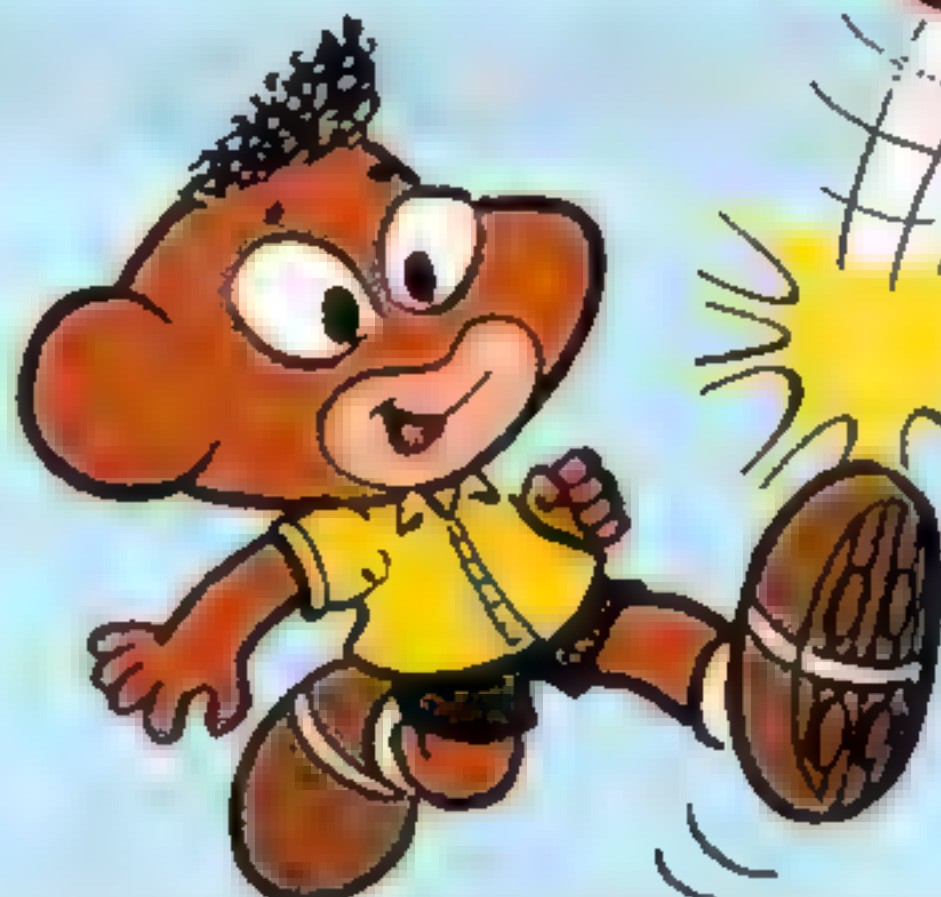
<p><b>C</b></p>		
		<p>ALGUNS CRAQUES AUTOGRAFARAM ESTAS BOLAS, MAS, POR BRINCADEIRA, ASSINARAM SEUS NÔMES COM AS SÍLABAS EMBARALHADAS. VOCÊ É CAPAZ DE DESCOBRIR QUAIS FORAM ESSES CRAQUES?</p>



# DRIBBLE DE PALAVRAS

## HORIZONTALAIS

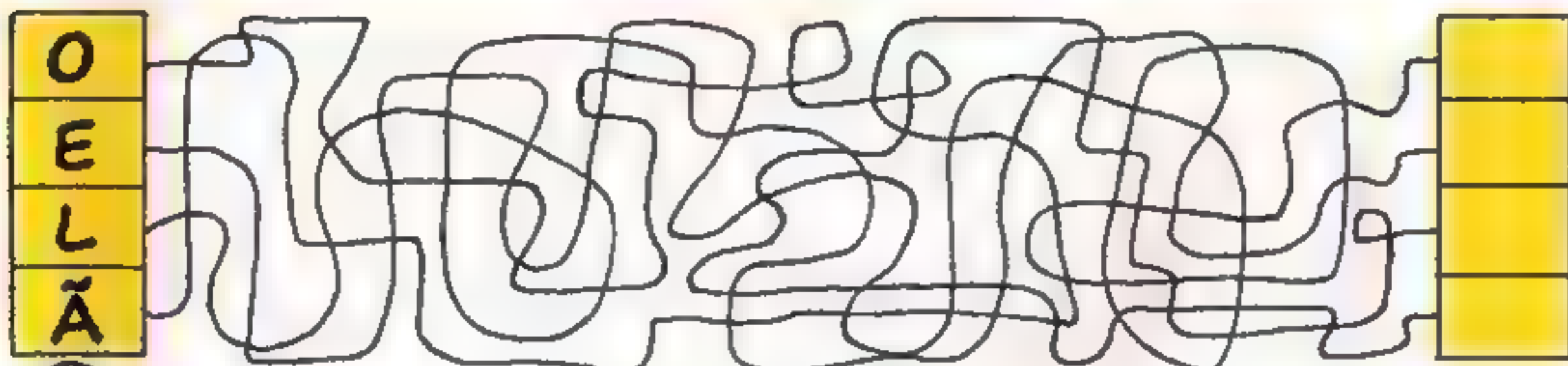
1. CACHORRO DO PELEZINHO.
2. O PELEZINHO JOGA (PL.).
3. GRUDA, COLA.
4. IRRIGAM.
5. TRINTA DIAS.



## VERTICAIS

1. GIREM.
2. BOTEQUIM.
6. PREFERE, ESCOLHE.
7. QUE TEM O MESMO NOME (PL.)
8. ANTÔNIMO DE COM.

(A)



(B)

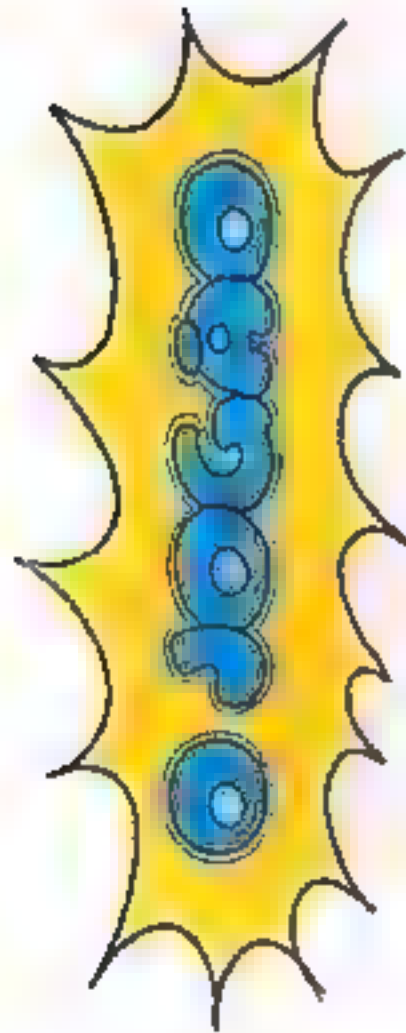
TRANSFIRA AS LETRAS PARA OS QUADRINHOS AO LADO, SEGUINDO AS LINHAS, E APARECERÁ O NOME DE UM GOLEIRO FAMOSO.

(C)

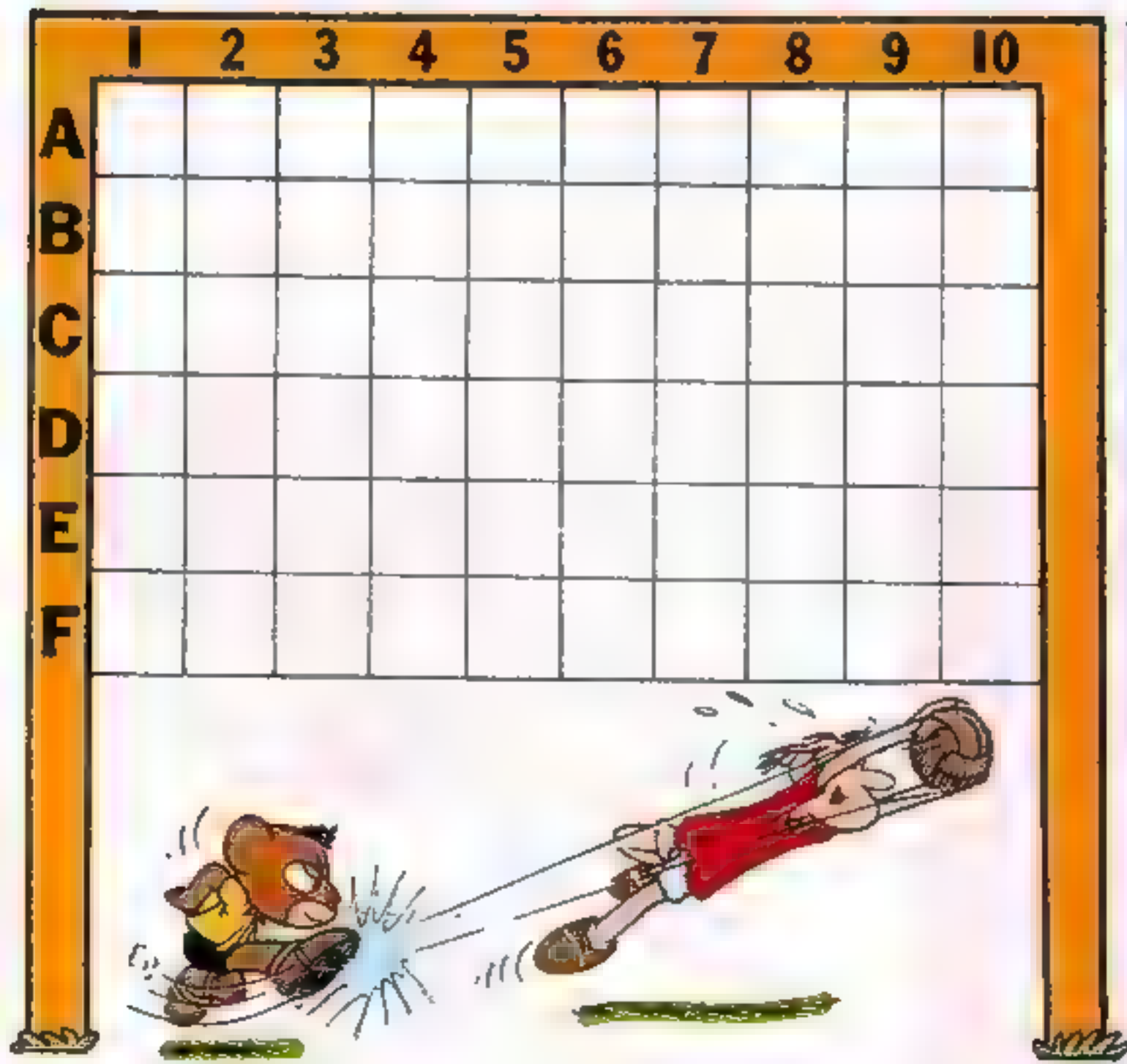
DESCUBRA NESTE DIAGRAMA O NOME DE 15 CLUBES BRASILEIROS DE FUTEBOL. ELES PODEM ESTAR NA HORIZONTAL, NA VERTICAL, DA ESQUERDA PARA A DIREITA, DE BAIXO PARA CIMA, DA DIREITA PARA A ESQUERDA E ATÉ MESMO DE CIMA PARA BAIXO.

S	N	A	I	H	T	N	I	R	O	C
A	F	L	A	M	E	N	G	O	O	R
R	O	S	T	F	C	B	A	N	G	U
I	C	A	L	D	E	N	S	E	O	Z
E	S	N	E	N	I	M	U	L	F	E
M	A	T	T	T	B	A	H	I	A	I
L	V	O	I	S	A	I	O	G	T	R
A	X	S	C	E	U	B	X	Z	O	O
P	S	Ã	O	P	A	U	L	O	B	X





**GOOOOOOL!**

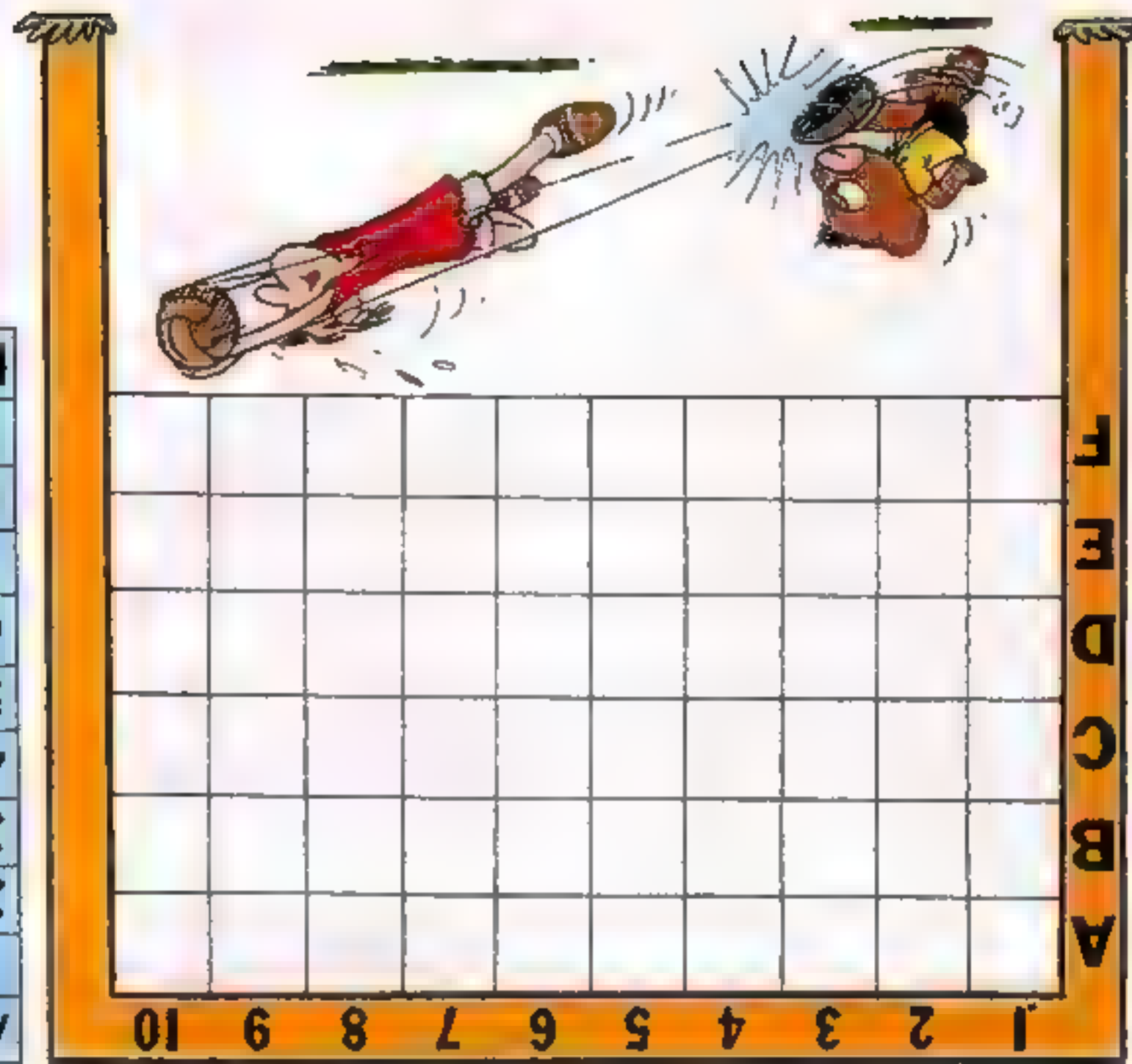


PLACAR	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Jogam duas pessoas, cada uma usando um dos lados do jogo, colocando uma separação no meio (revista, cartão, etc), para que uma não veja o jogo da outra, assim

1. - Cada jogador marca dentro do seu gol vinte bolas (fazendo um círculo nos quadradinhos que escolher).

PLACAR	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



2 - Marcadas as bolas, o jogo será iniciado. Um adversário de cada vez vai tentar acertar onde estão localizadas as bolas do outro. Um diz: - Chutai e o outro dá o resultado da jogada -

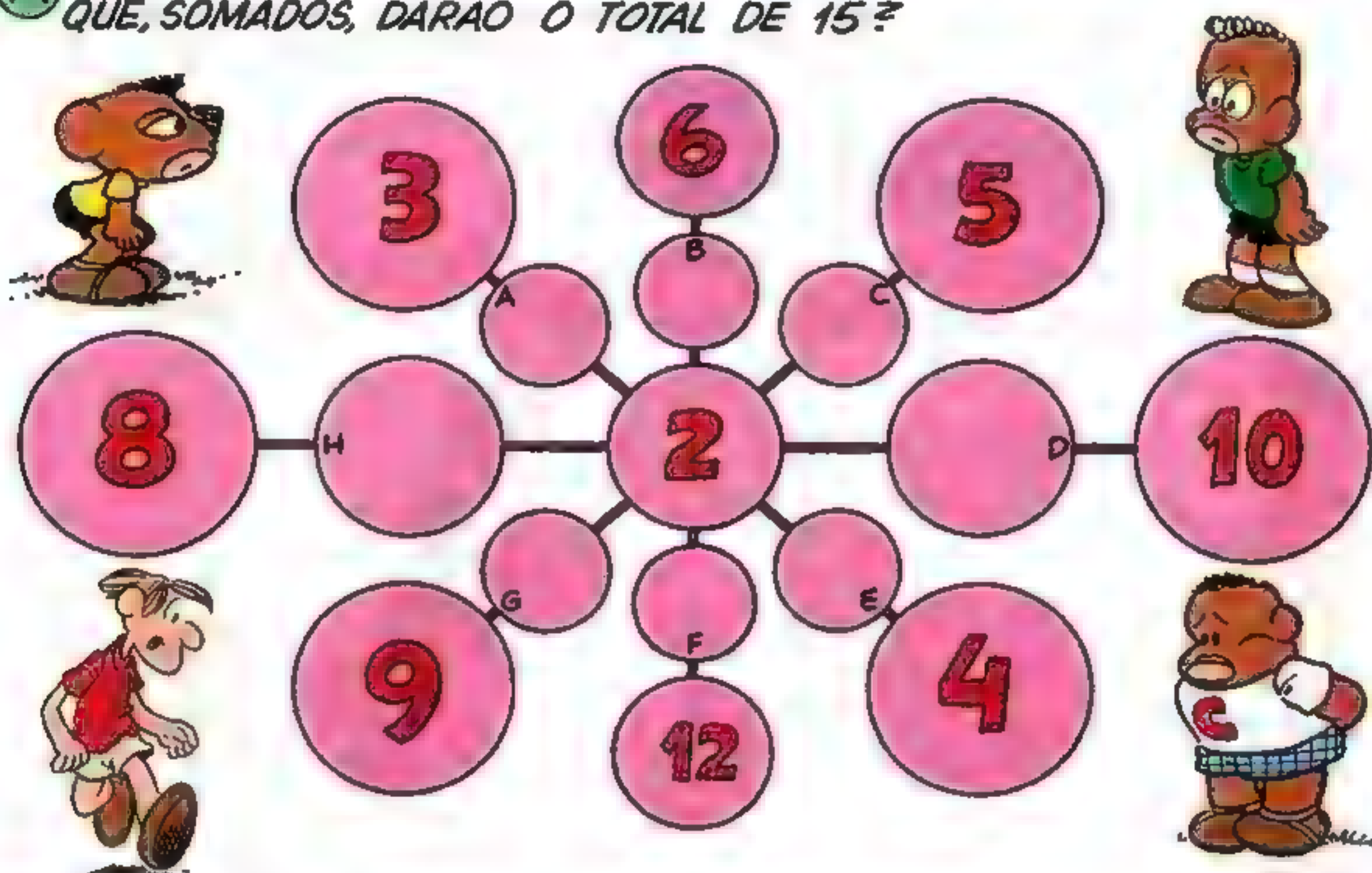
- Gol ou defesa! Por exemplo: um jogador diz B-7! Se nessa casa tiver uma bola, é GOL! Se estiver em branco é DEFESA!

3 - Cada gol é marcado na tabelinha da direita. Quem fizer 10 gols primeiro é o vencedor.

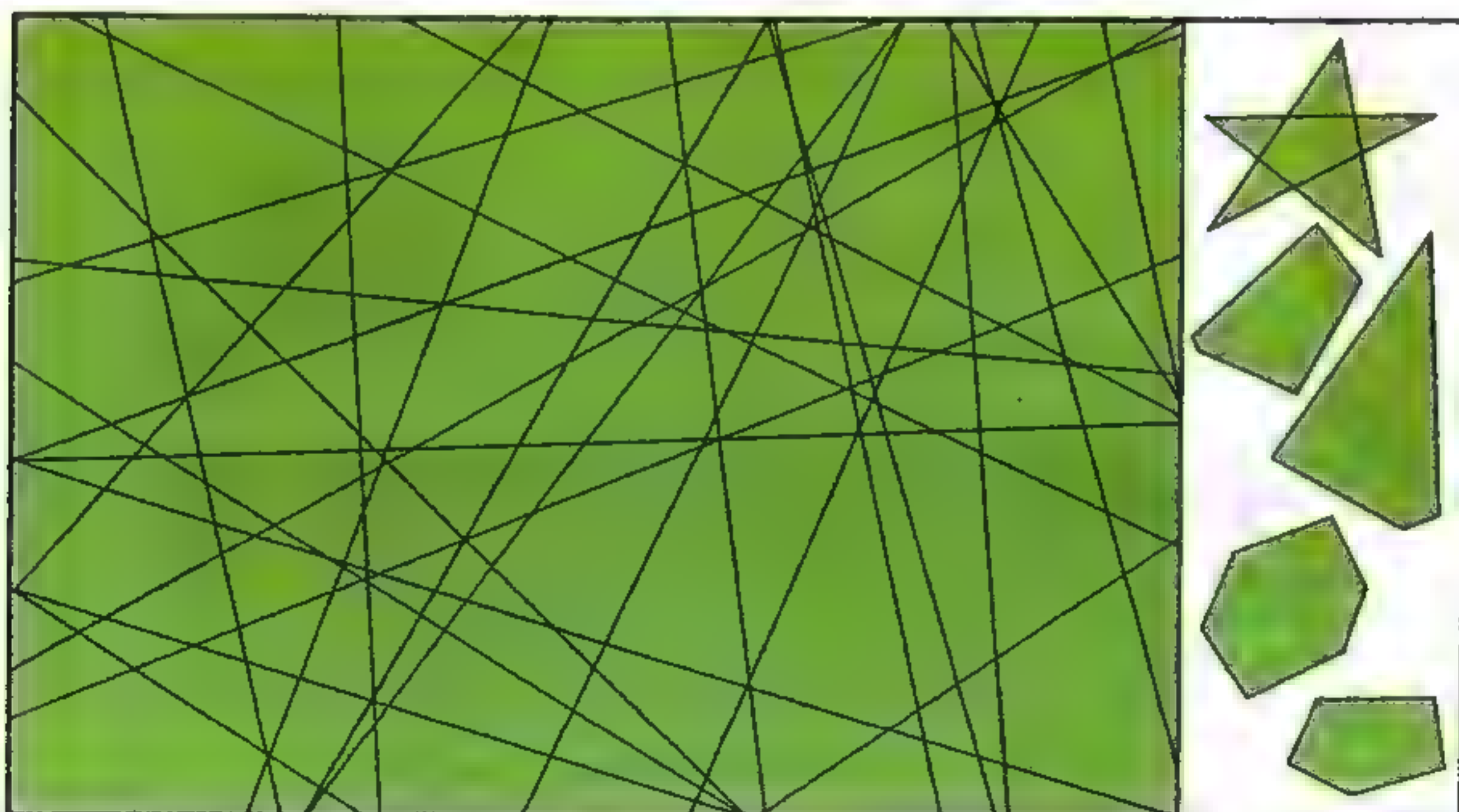


# OLHO VIVO!

**A** PARTINDO DO CENTRO, QUAIS OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO E QUE, SOMADOS, DARÃO O TOTAL DE 15?



**B** LOCALIZE AS FIGURAS DENTRO DO QUADRO.

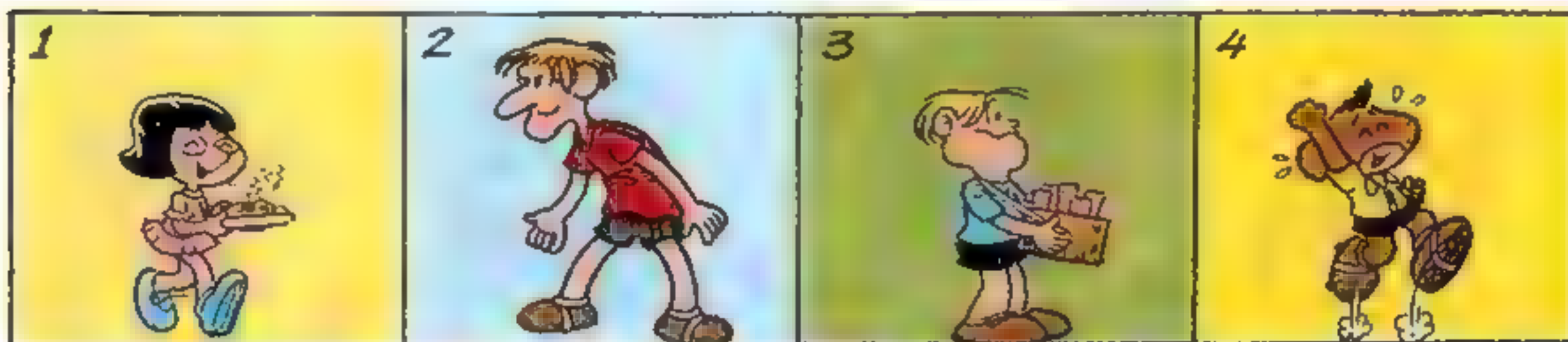
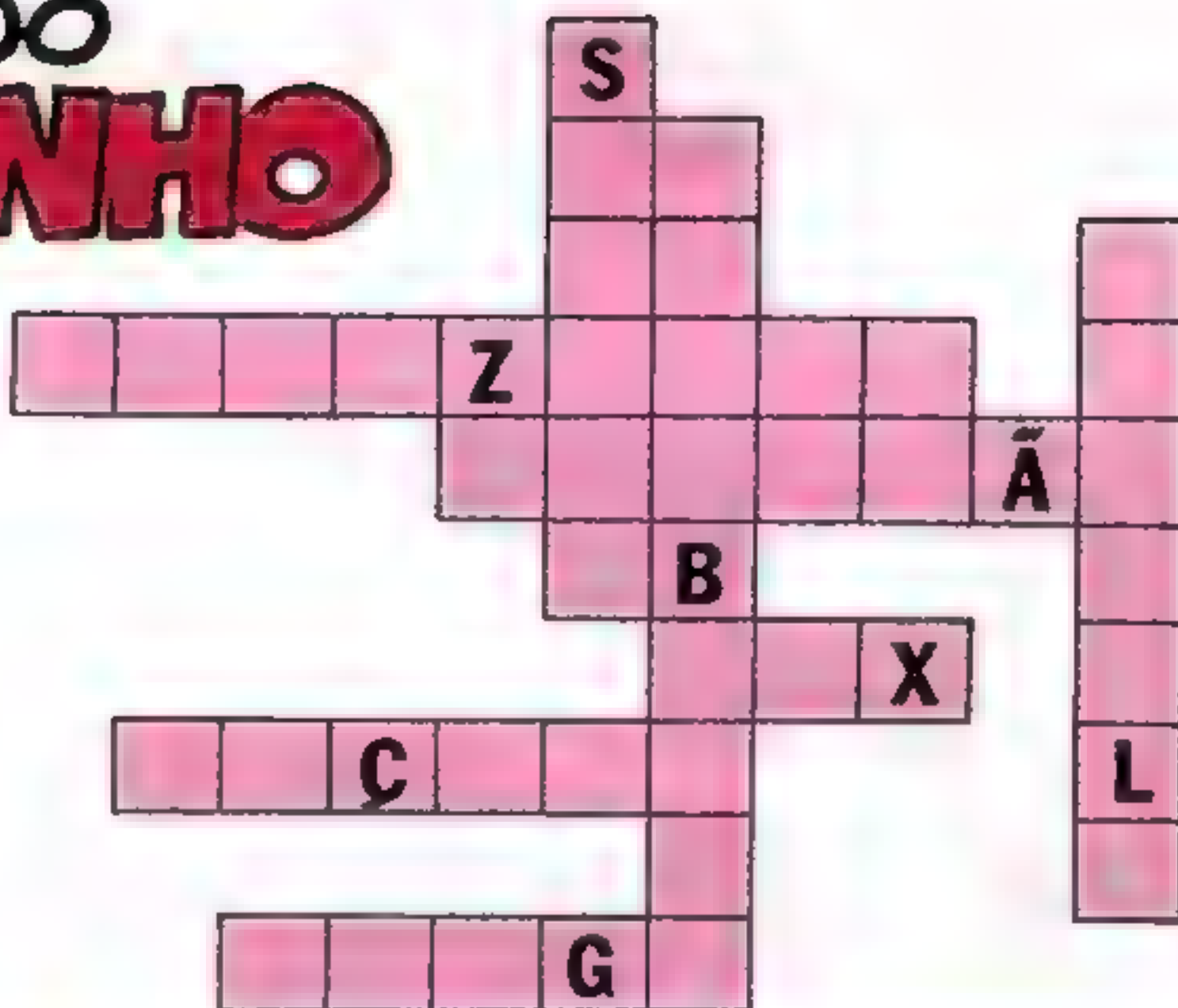




# A TURMA DO PELEZINHO

**A**

A TURMA DO PELEZINHO ESTÁ REUNIDA AÍ EMBAIXO. COLOQUE SEUS NOMES NO DIAGRAMA AO LADO. ALGUMAS LETRAS FORAM COLOCADAS PARA AJUDAR VOCÊ.

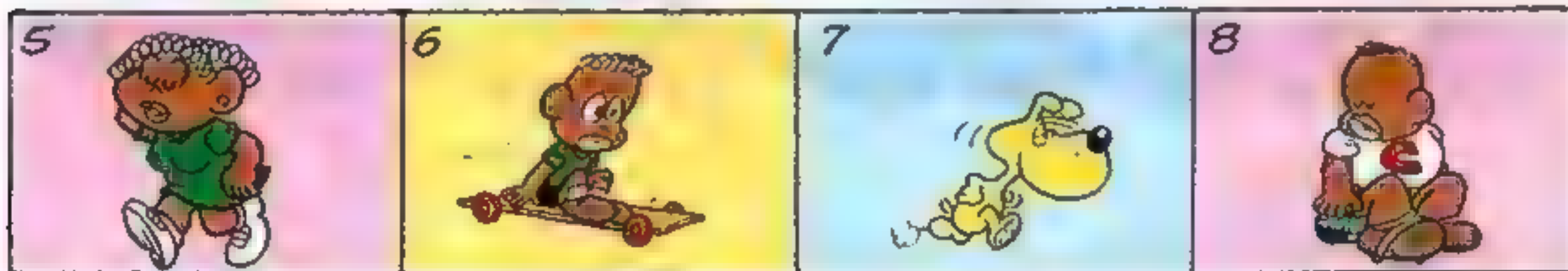


SAMIRA

FRANGÃO

PAÇOCA

PELEZINHO

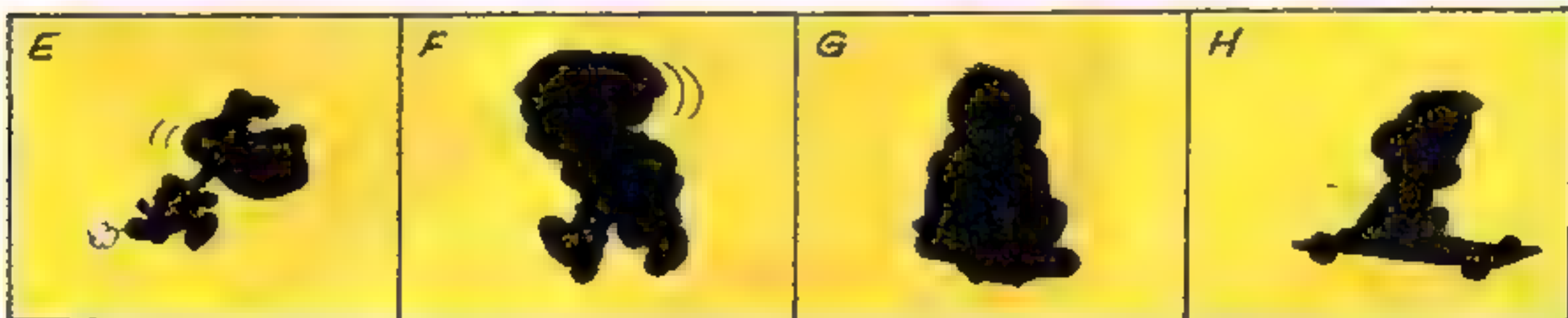
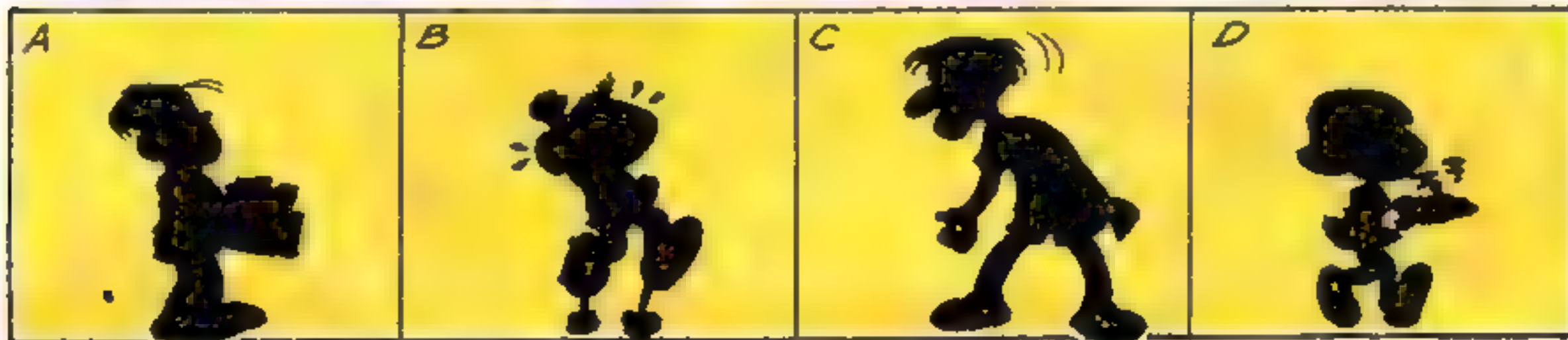


BONGA

TEÓFILO

REX

CANA BRABA



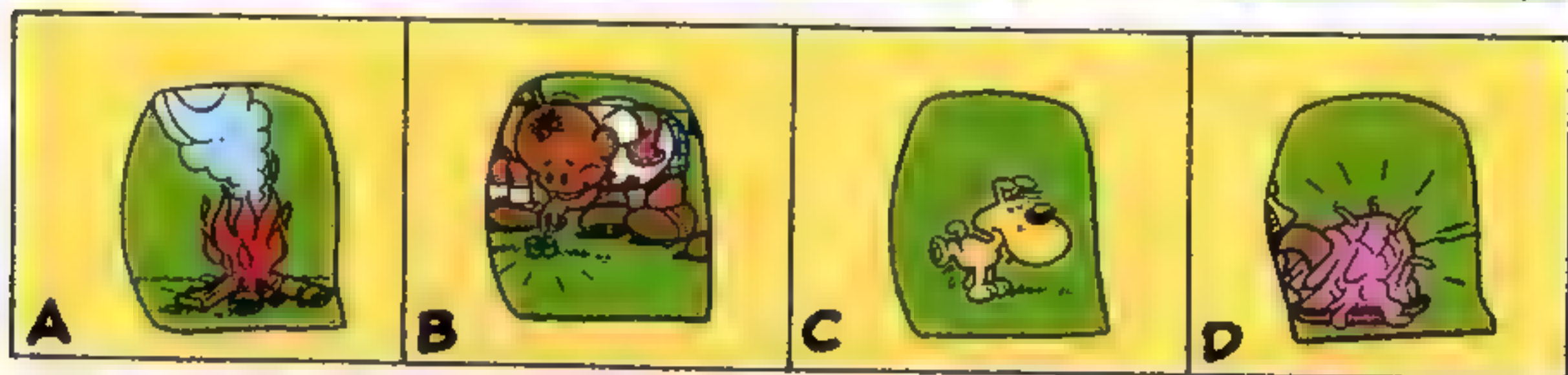
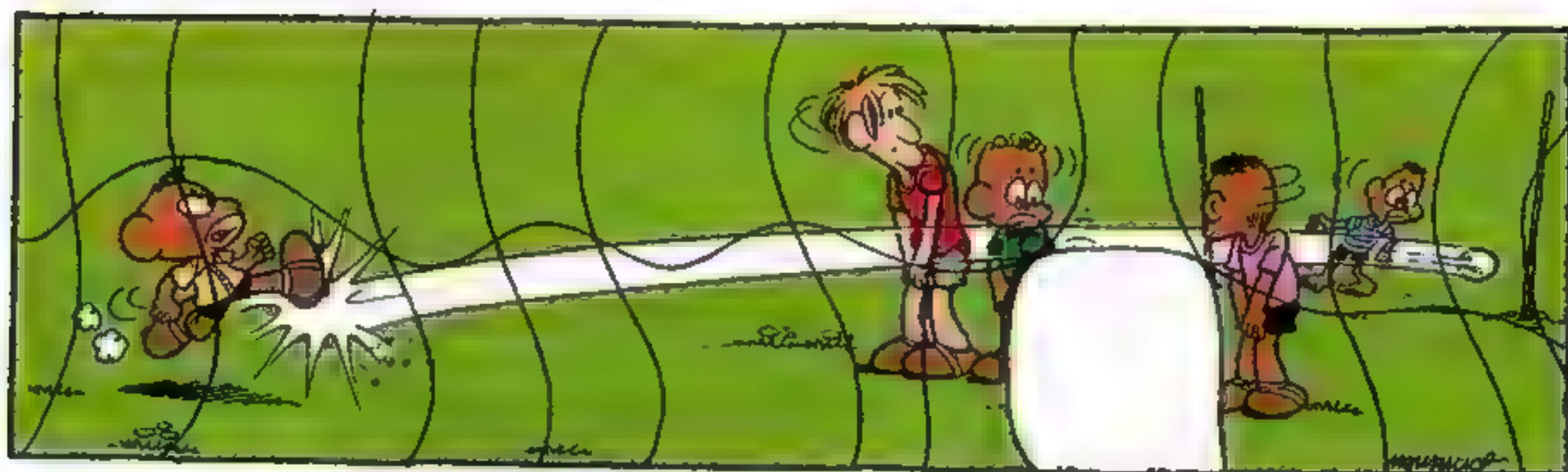
**B**

DESCUBRA DE QUEM SÃO ESTAS SILHUETAS.

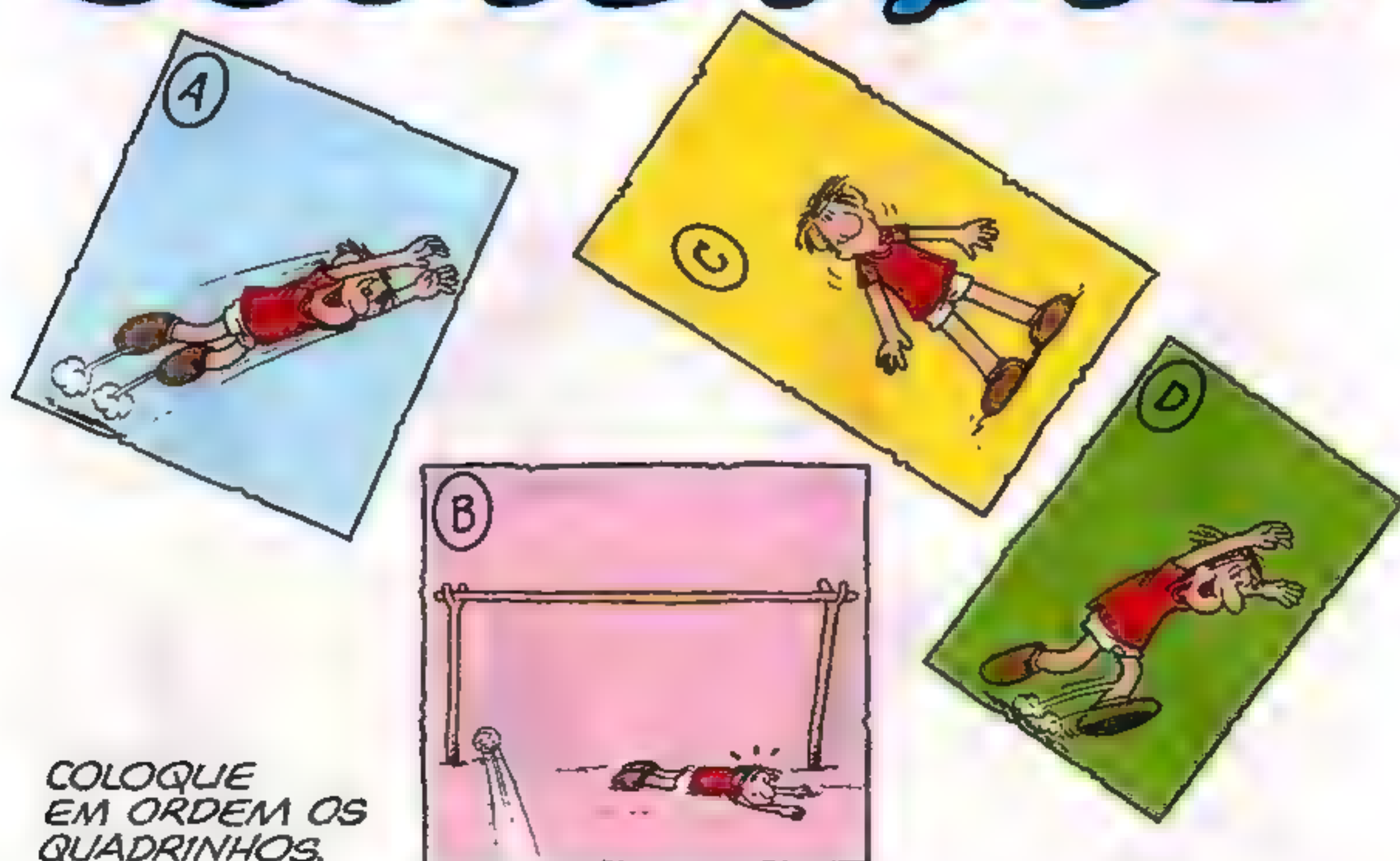


# Cartão amarelo

VOCÊ É CAPAZ DE DIZER QUAL É A PEÇA  
QUE ESTÁ FALTANDO NO QUADRINHO?



## ESCALAÇÃO



COLOQUE  
EM ORDEM OS  
QUADRINHOS.

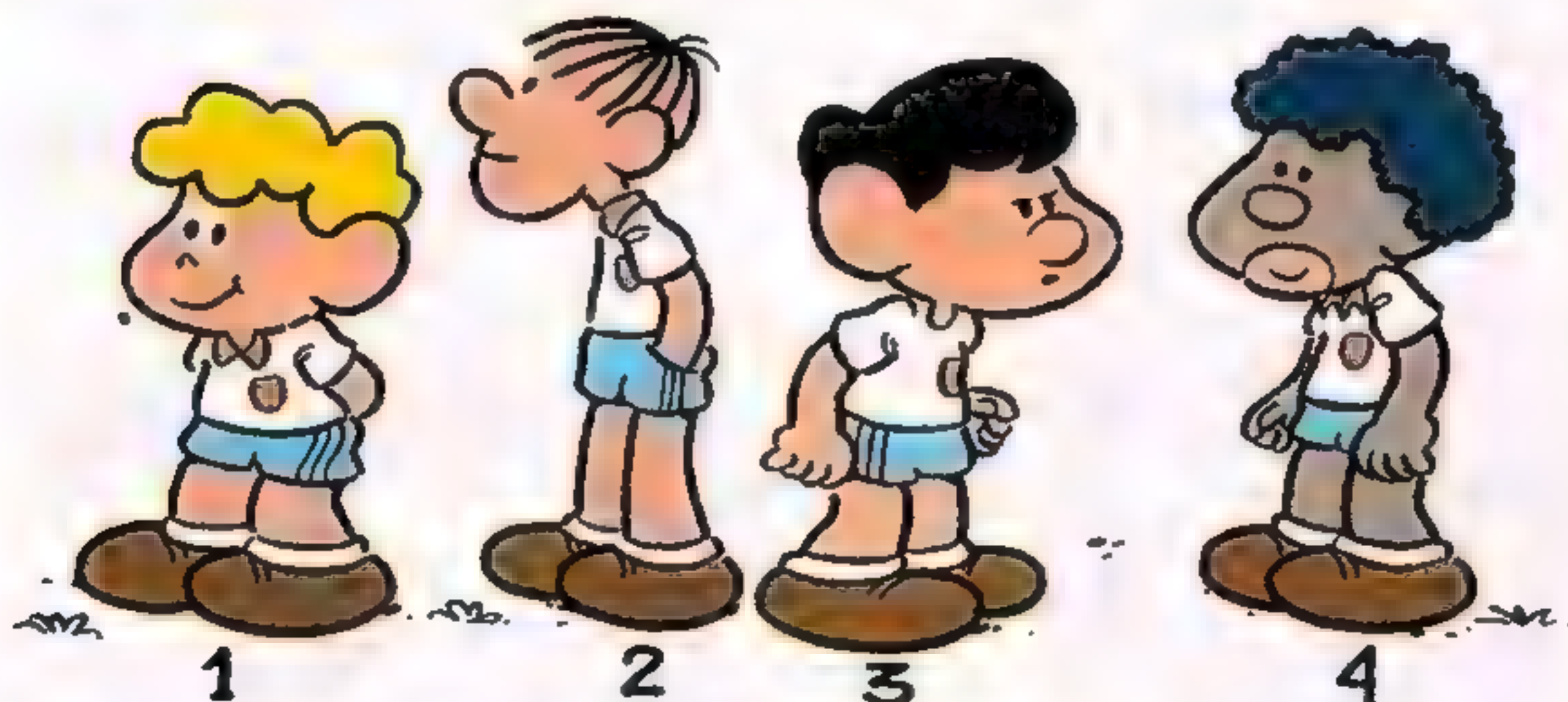


# O JOGO DOS 10

DEZ DETALHES DO DESENHO Nº 1 ESTÃO REPETIDOS NO DESENHO Nº 2. VOCÊ PODE ENCONTRÁ-LOS?



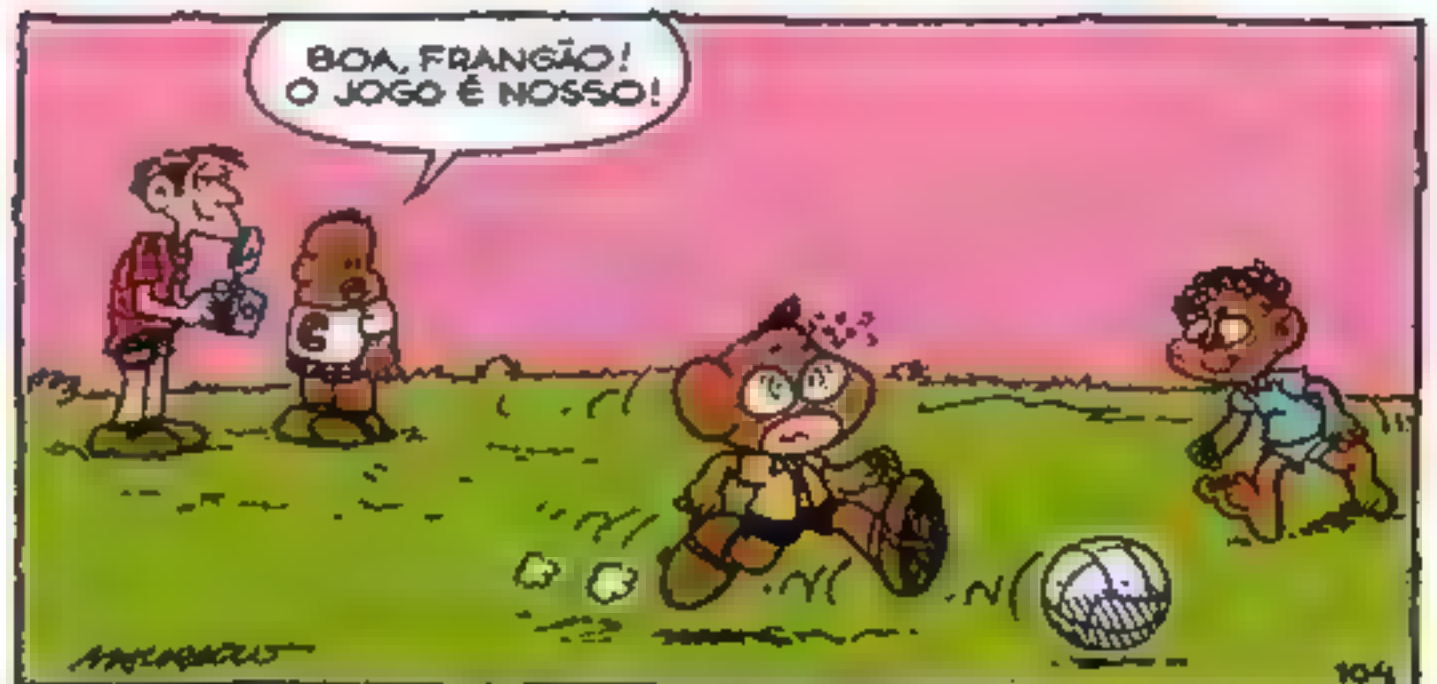
## O IMPOSTOR



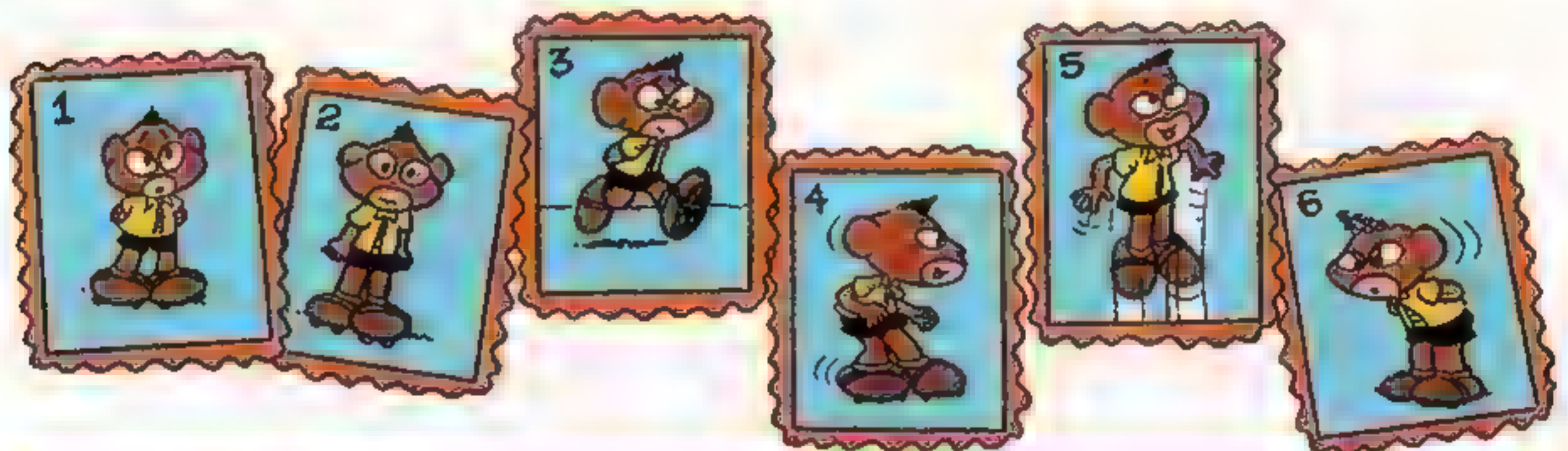
UM DESTES JOGADORES É FALSO. VOCÊ PODE DESCOBRIR QUAL É?



# OLHA O ÂNGULO!

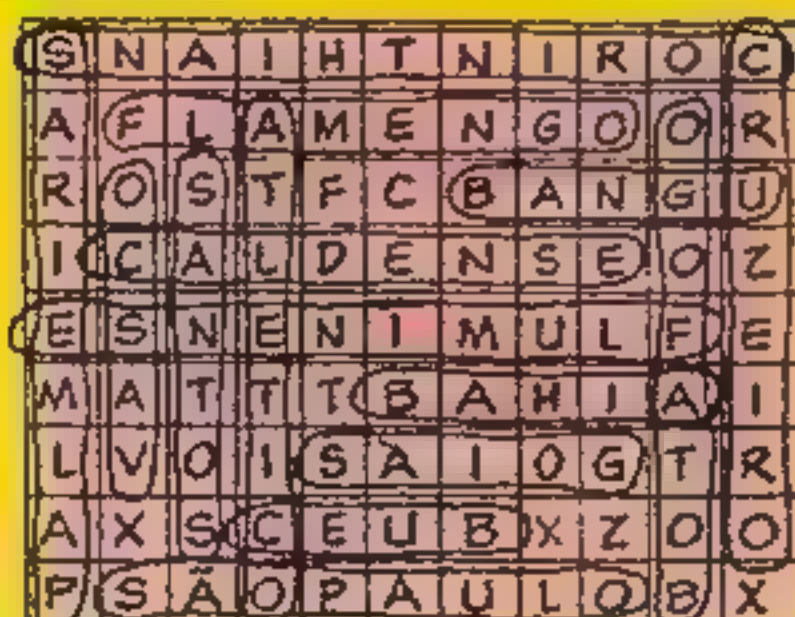


PRESTE ATENÇÃO AO ÂNGULO E DESCUBRA QUAL DESSAS FOTOS O FRANGÃO TIROU DO PELEZINHO.

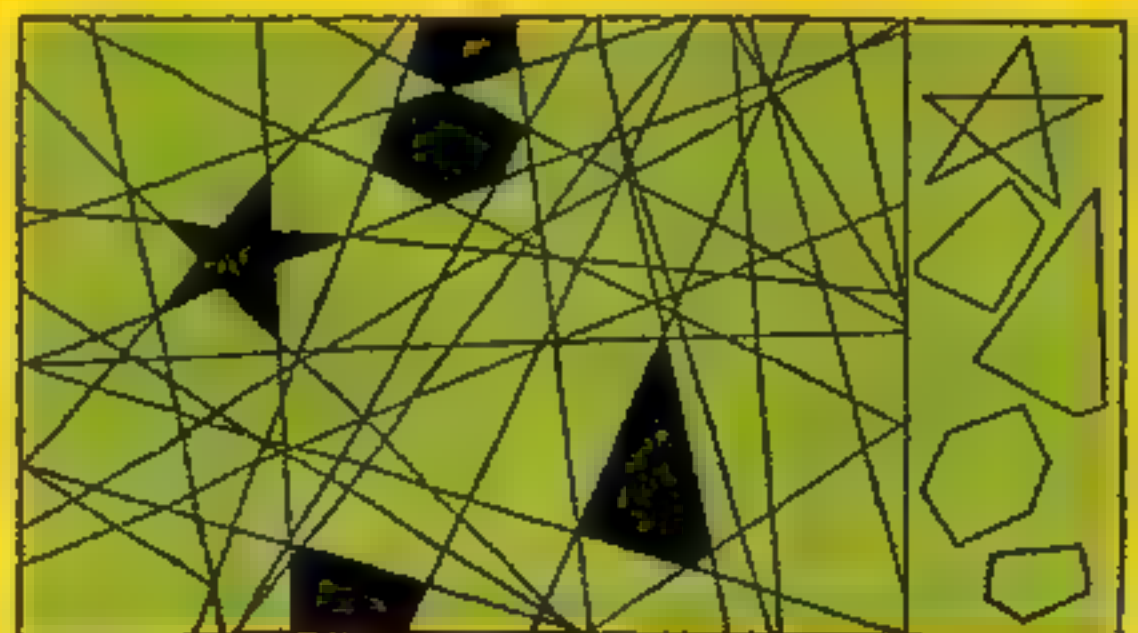


## RESPOSTAS

PÁG. 21 - MARCAÇÃO CERRADA: LIGUE: A-C-E-B-D-A / PÁG. 23 - TABELINHA: "NUNCA VI UM TIMINHO COM UM ATAQUE TÃO FRACO!" / PÁG. 24 - PRRRIIIII! A) VALEU, FOI GOL CONTRA. B) FALTA! MÃO NA BOLA. C) PELE, ZICO, MARINHO, RIVELINO E JAIRZINHO. / PÁG. 25 - DRIBLE DE PALAVRAS: HORIZONTAIS - 1) REX; 2) BOLAS; 3) ADERE; 4) REGAM; 5) MÊS - VERTICAIS - 1) ROLEM; 2) BAR; 6) ELEGE; 7) XARÁ; 8) SEM - B) LEÃO - C) VEJA A SOLUÇÃO ILUSTRADA ABAIXO. / PÁG. 28 - OLHO VIVO: A) A-10, B-7, C-8, D-3, E-9, F-1, G-4, H-5 - B) VEJA A SOLUÇÃO ILUSTRADA ABAIXO. / PÁG. 29 - A TURMA DO PELEZINHO: HORIZONTAIS - 1) PELEZINHO; 2) FRANGÃO; 3) REX; 4) PAÇOCA; 5) BONGA - VERTICAIS - 6) SAMIRA; 7) CANA BRABA; 8) TEÓFILO - B) AS SILHUETAS: 1-D, 2-C, 3-A, 4-B, 5-F, 6-H, 7-E, 8-G. / PÁG. 30 - CARTÃO AMARELO: A PEÇA B - ESCALAÇÃO - C, D, A e B. / PÁG. 31 - O JOGO DOS 10: 1) SOL; 2) ÁRVORE; 3) OITO; 4) MARTELINHO; 5) FLOR; 6) ARBUSTO; 7) BOLSO; 8) NUVEM; 9) MONTE; 10) BOLA. O IMPOSTOR - O Nº 2 (CALÇÃO DE JOGADOR NÃO TEM BOLSO). / PÁG. 32 - OLHA O ÂNGULO - A FOTO 2.



PÁG. 25 - C

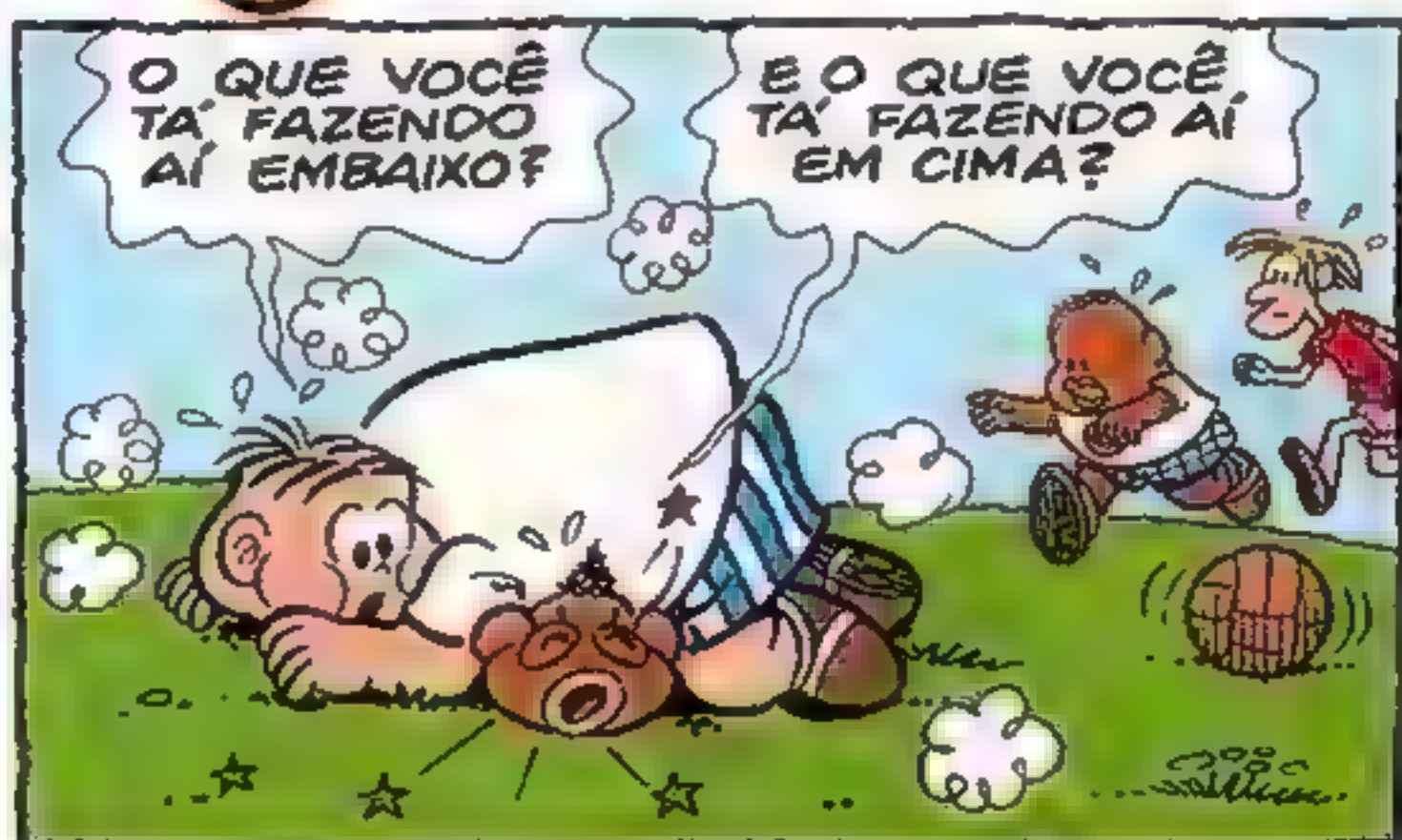
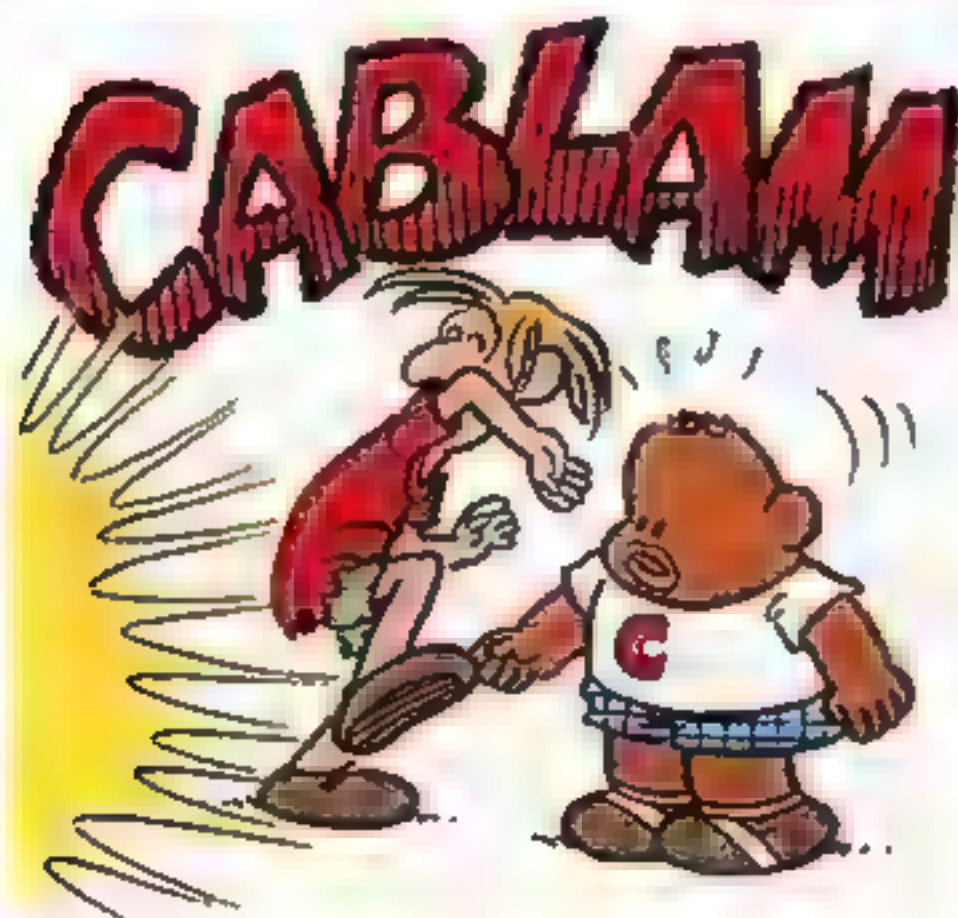
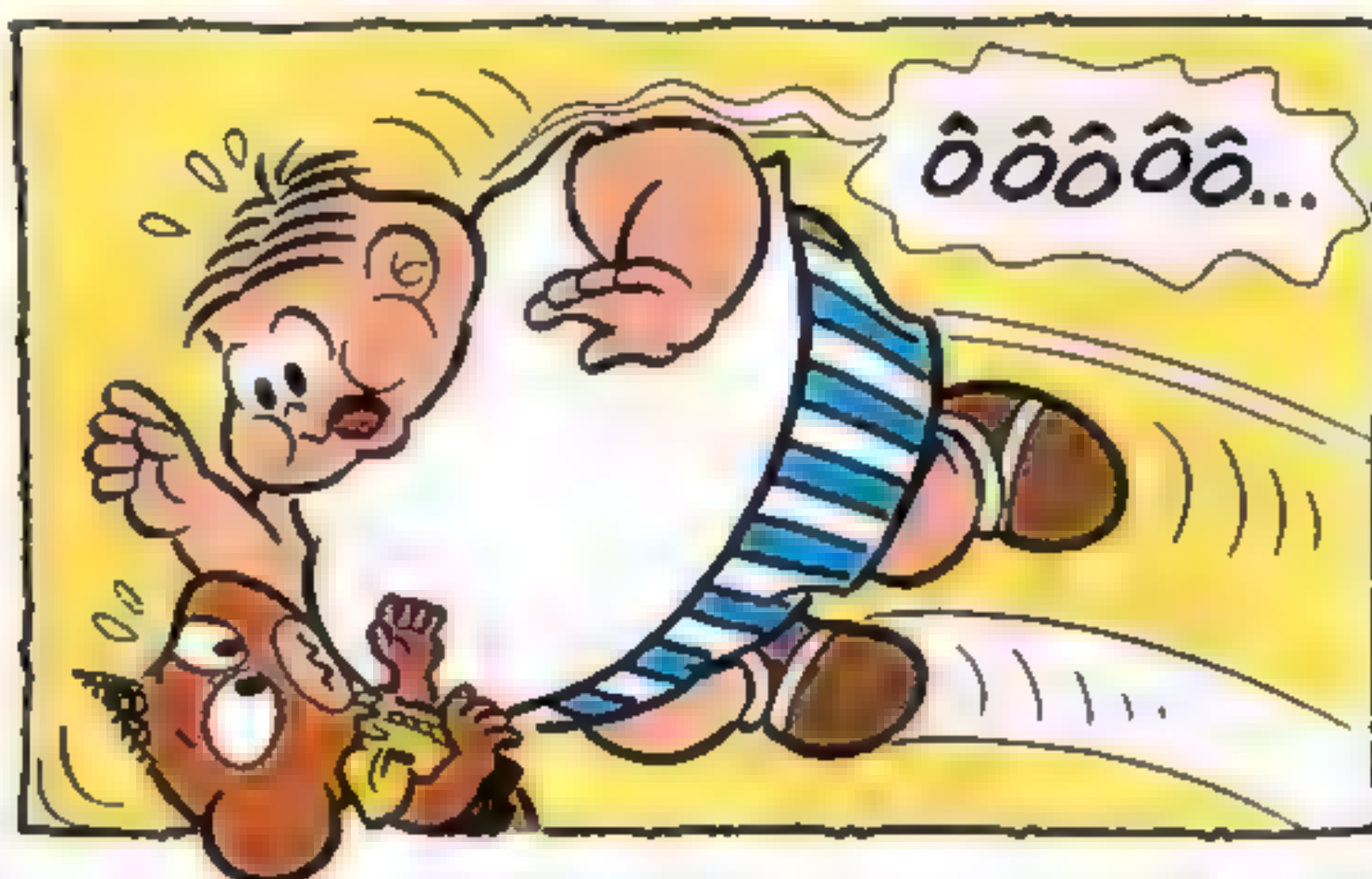


PÁG. 28 - B

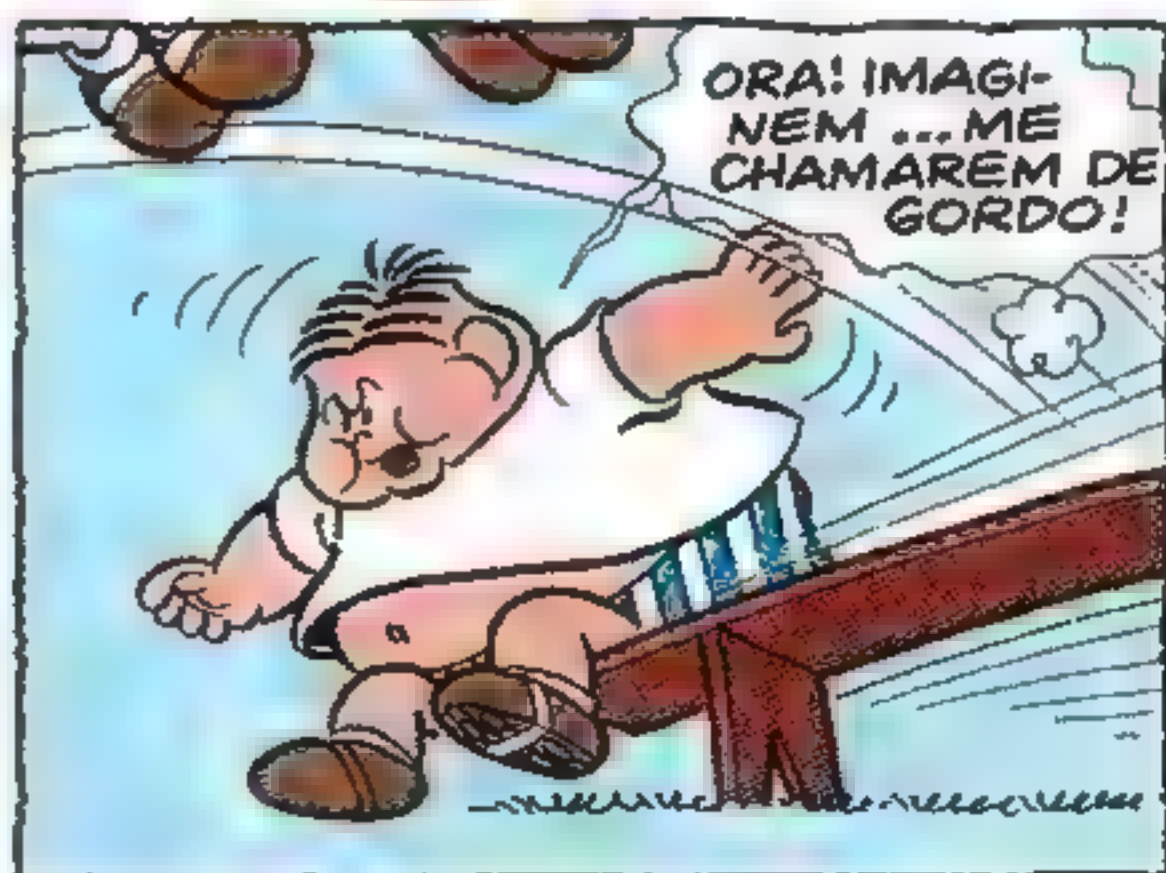
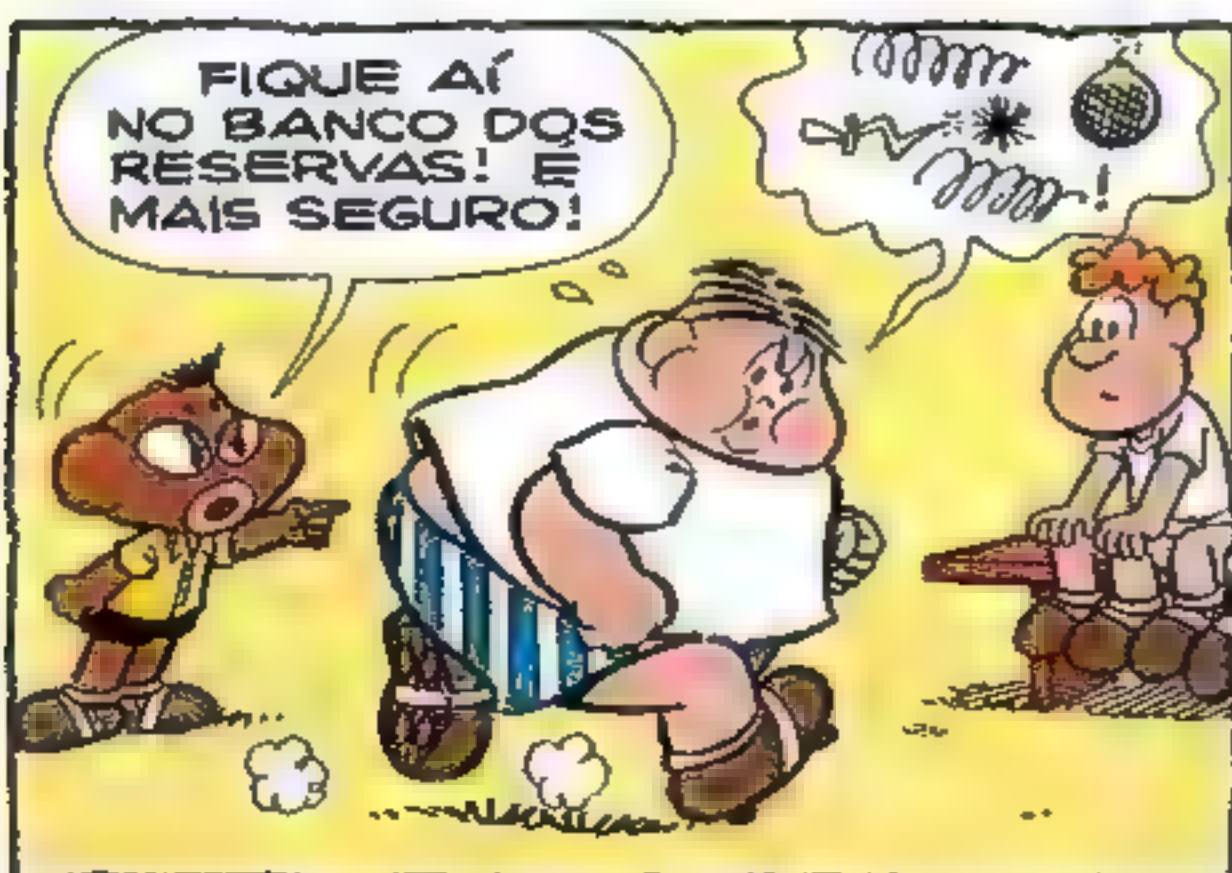


# Pelezinho **ROLA, ROLANDO**

MAURICIO



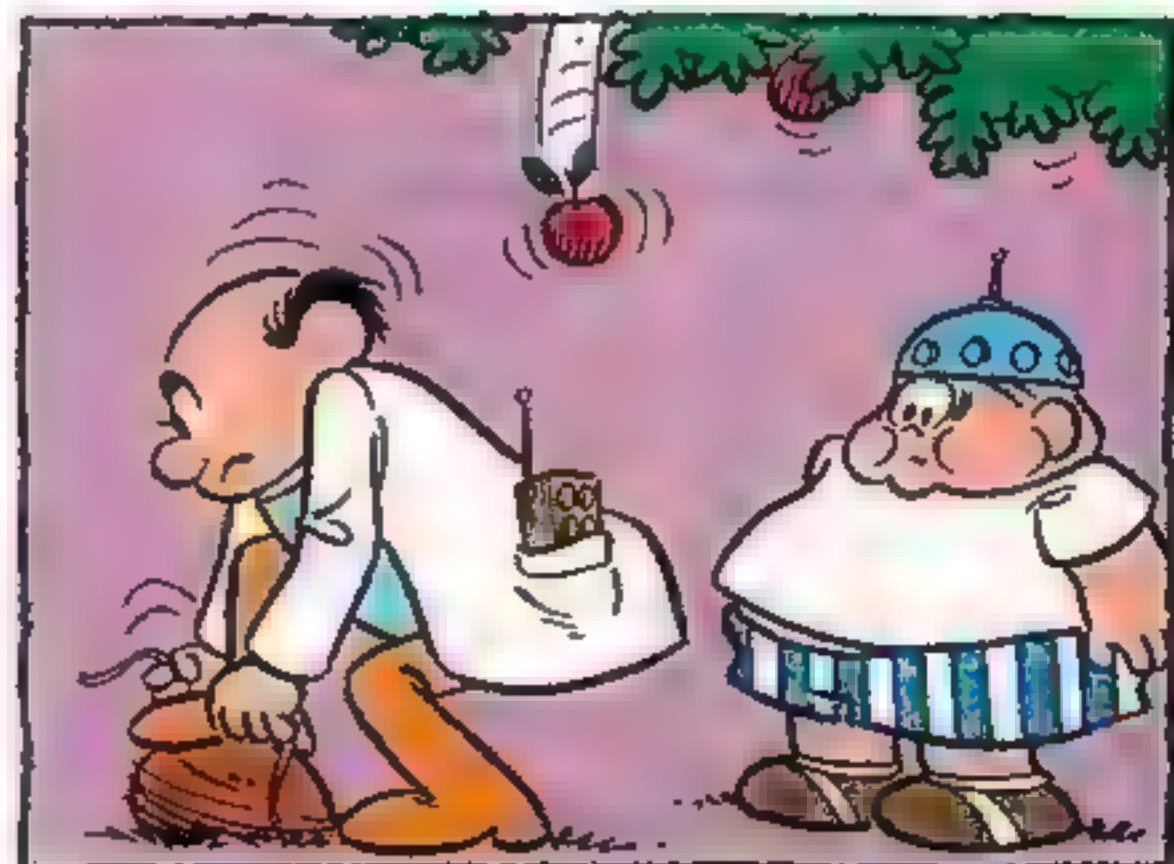
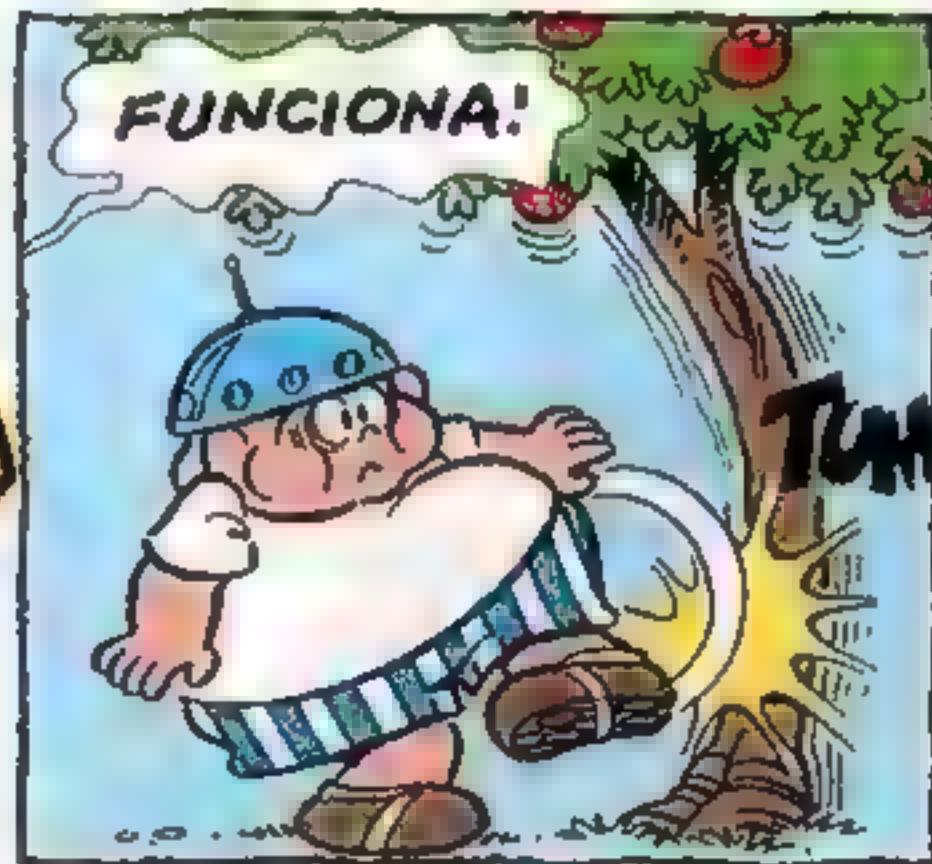
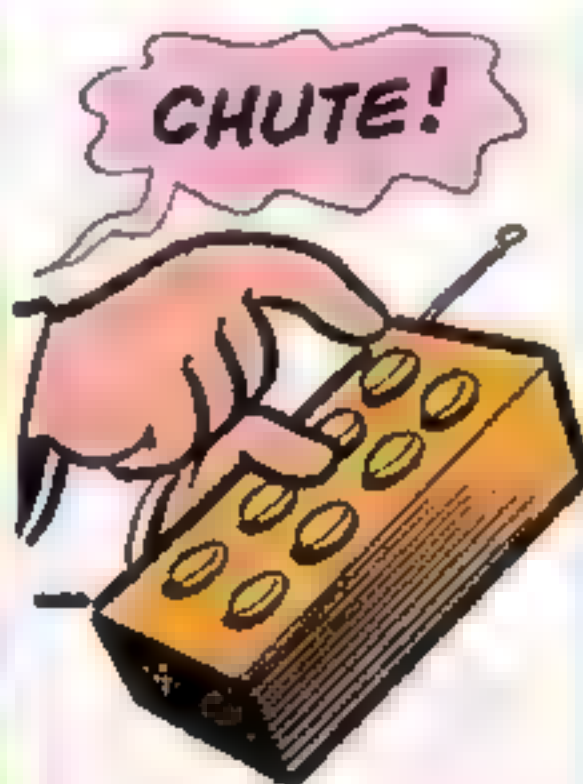
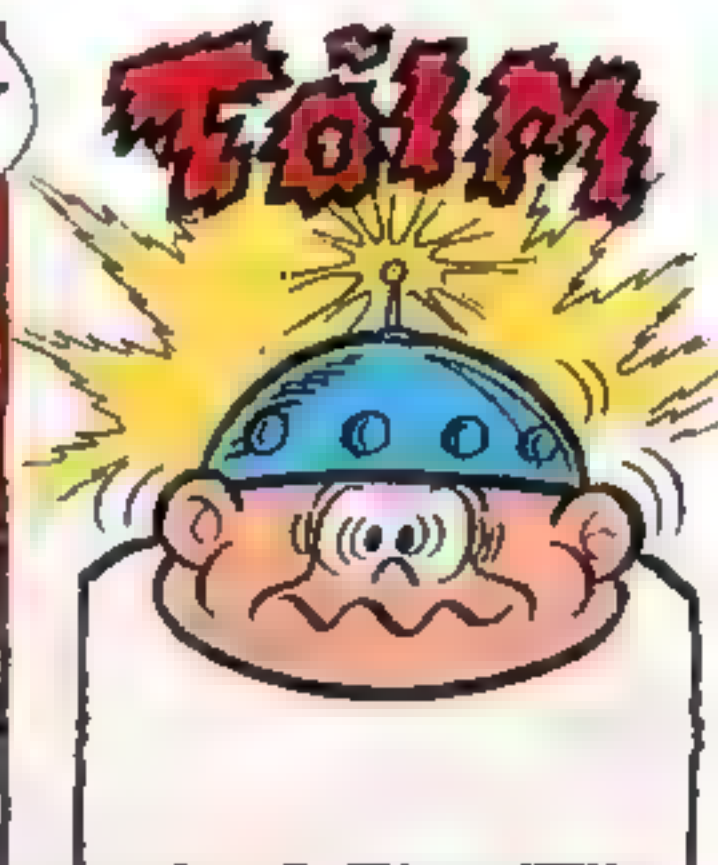
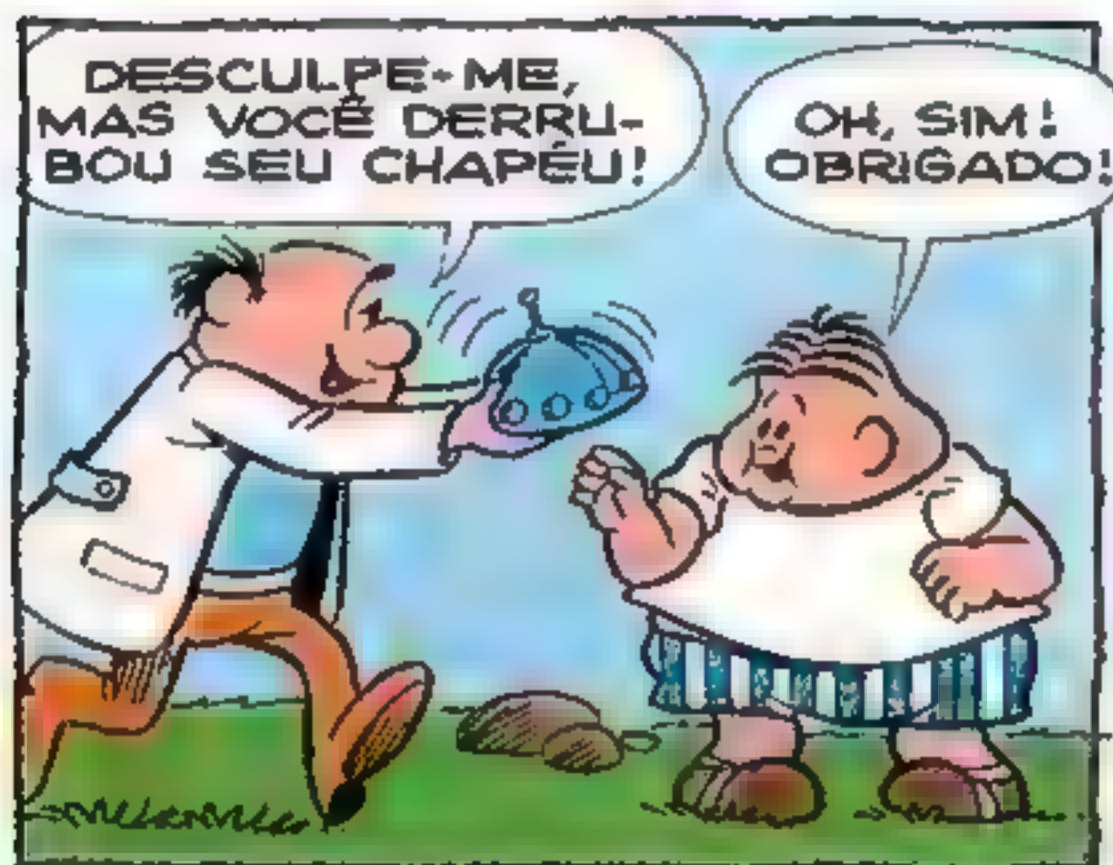




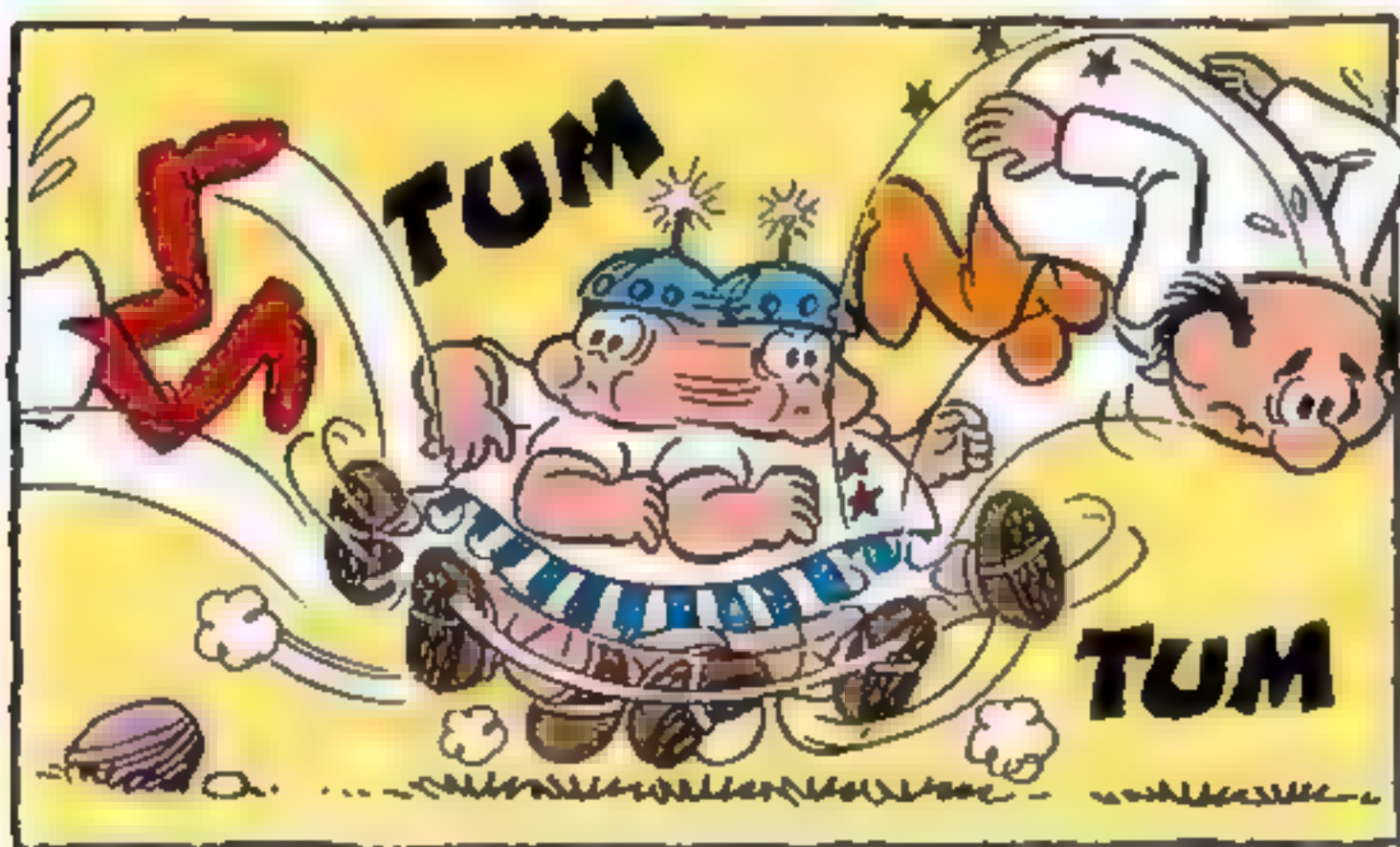
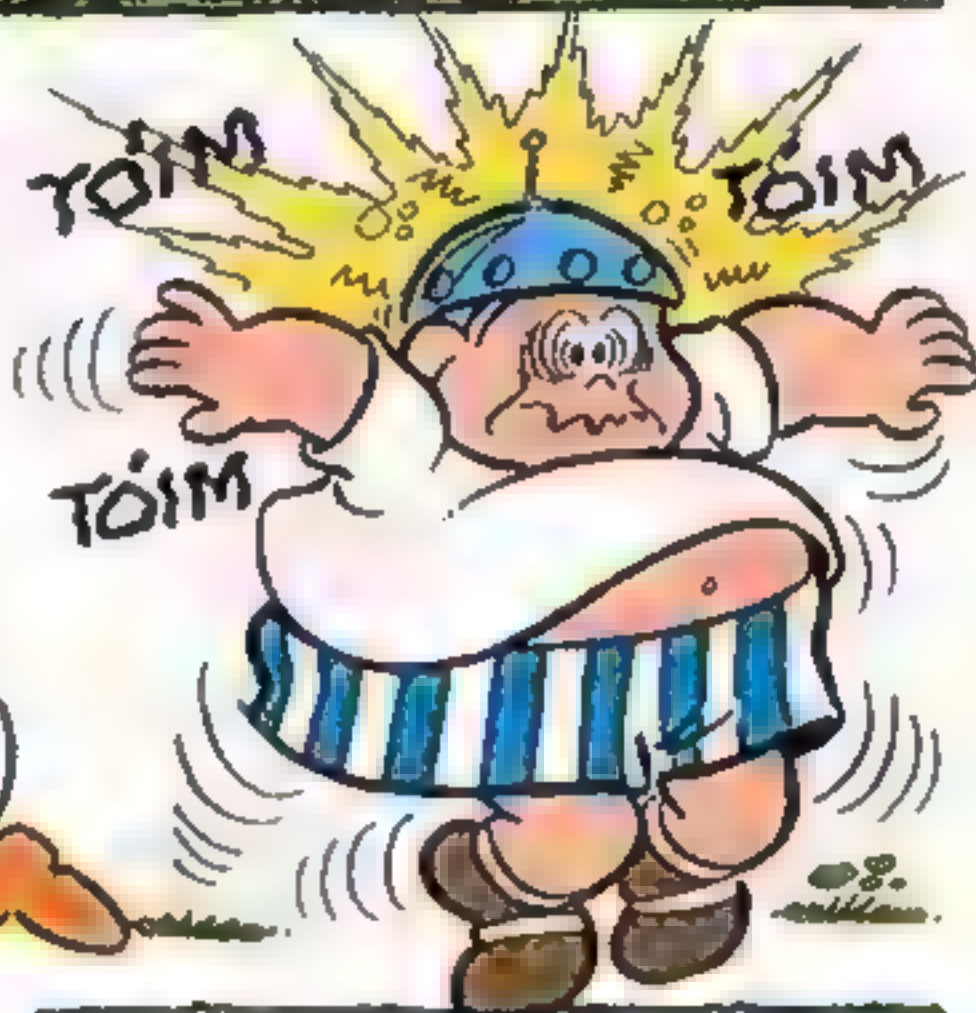
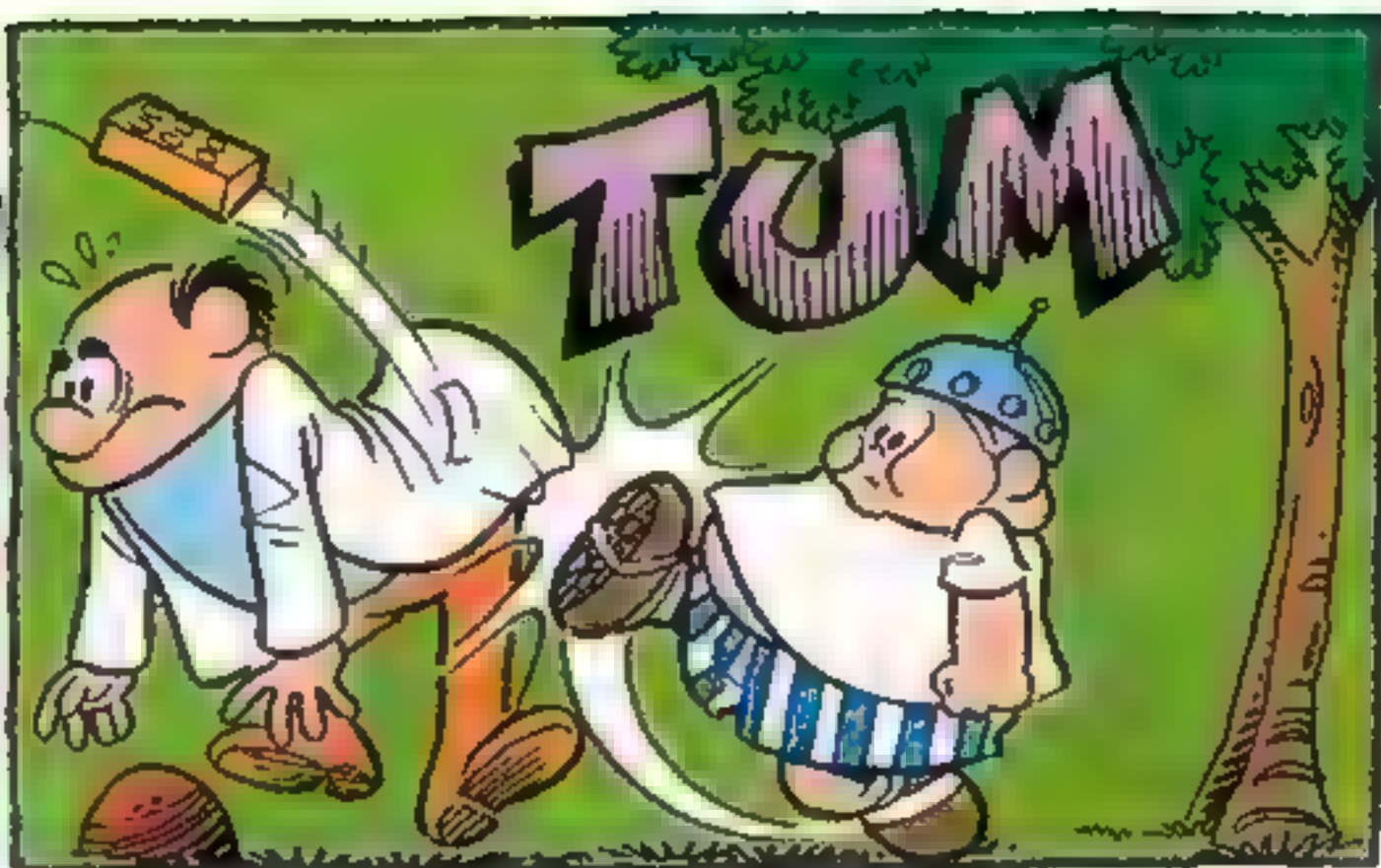
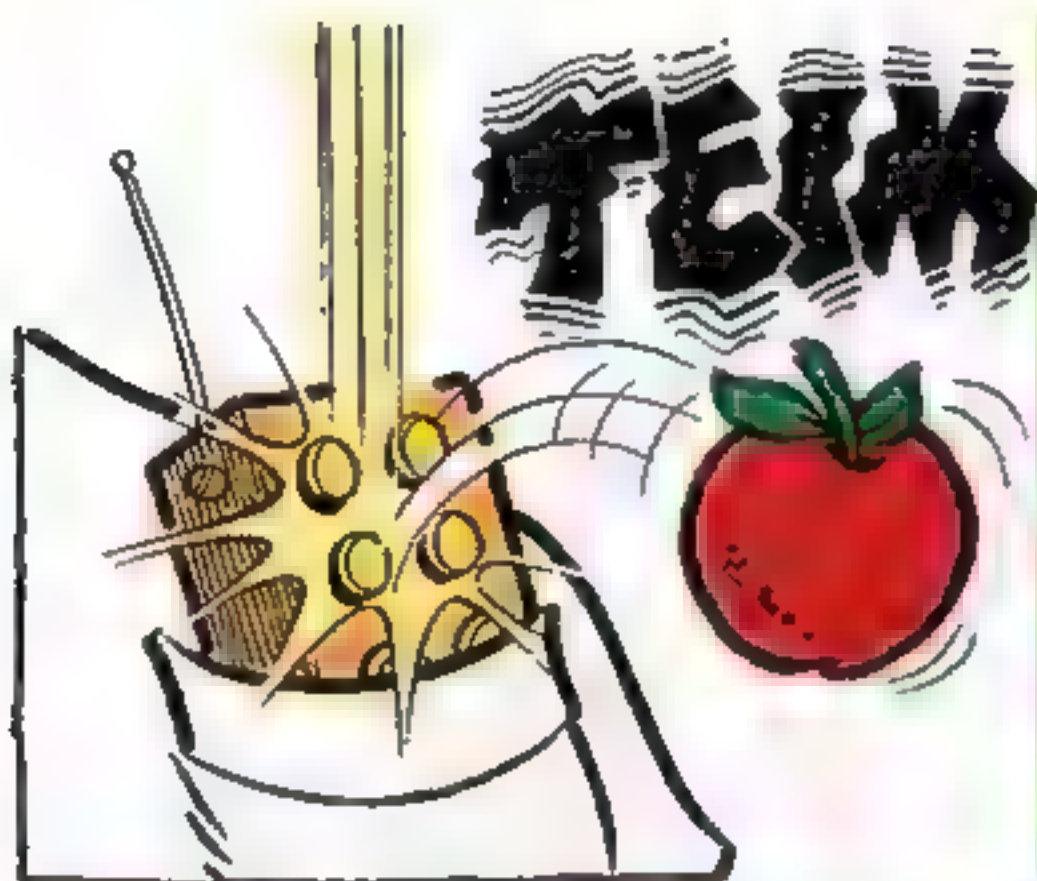




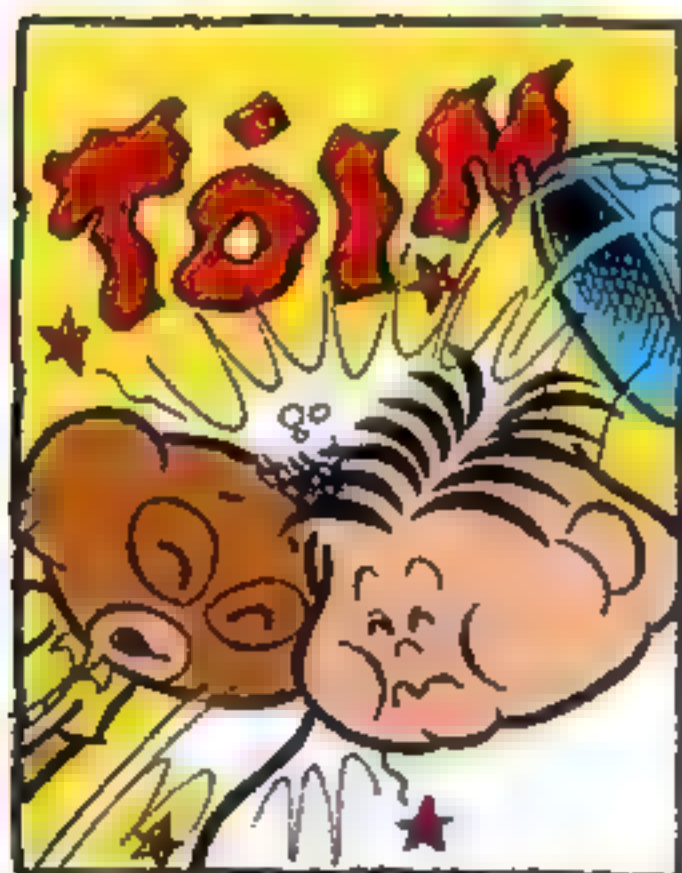
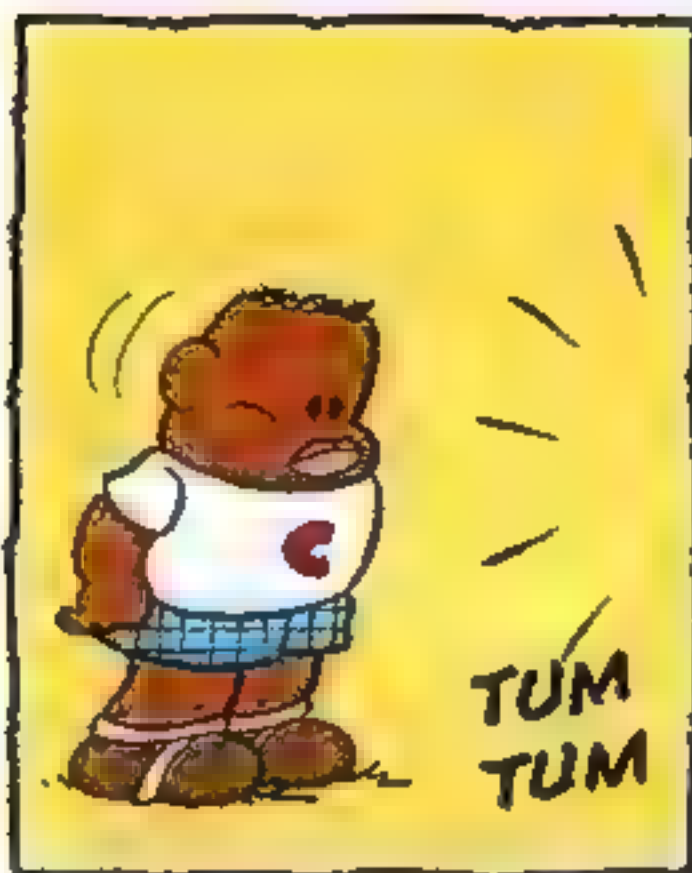








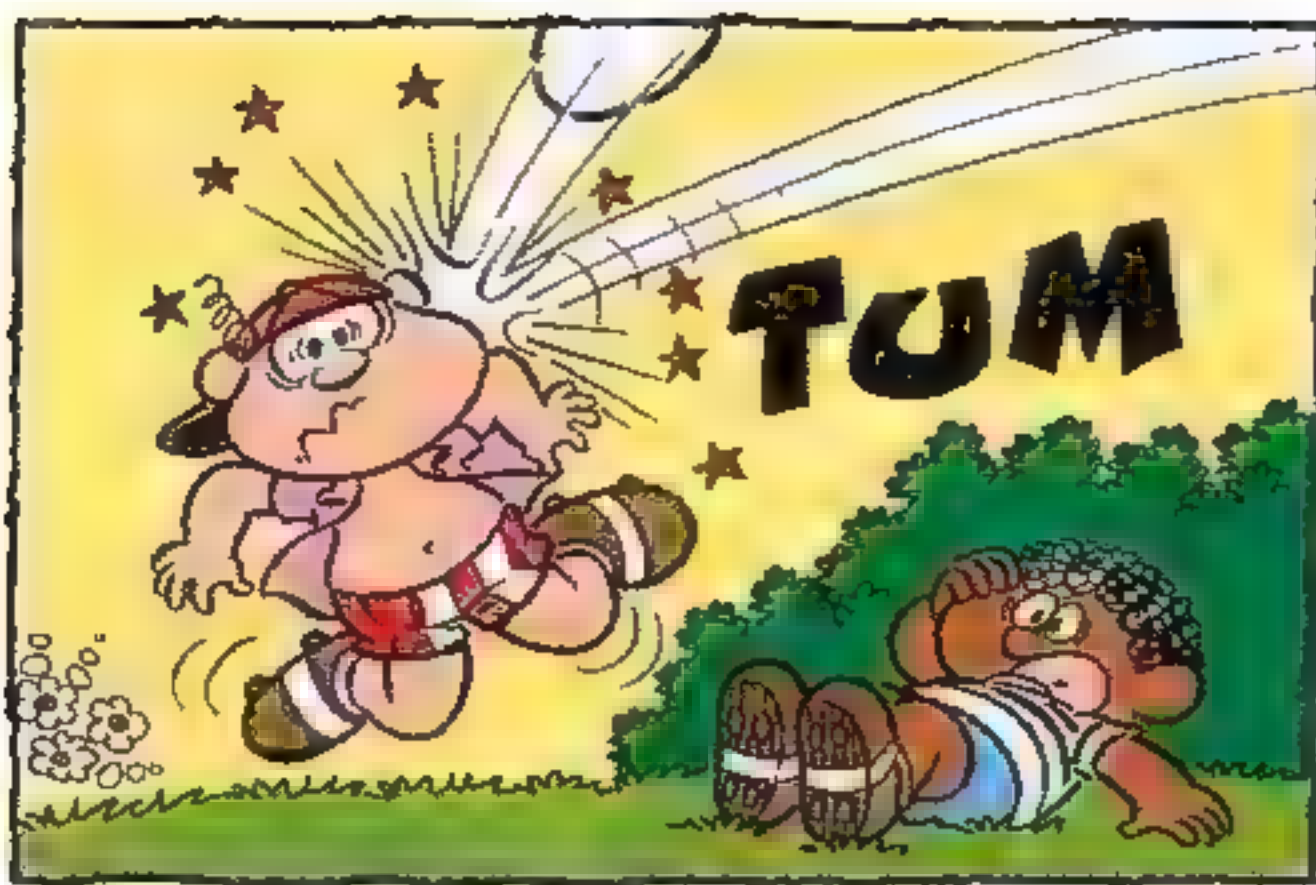




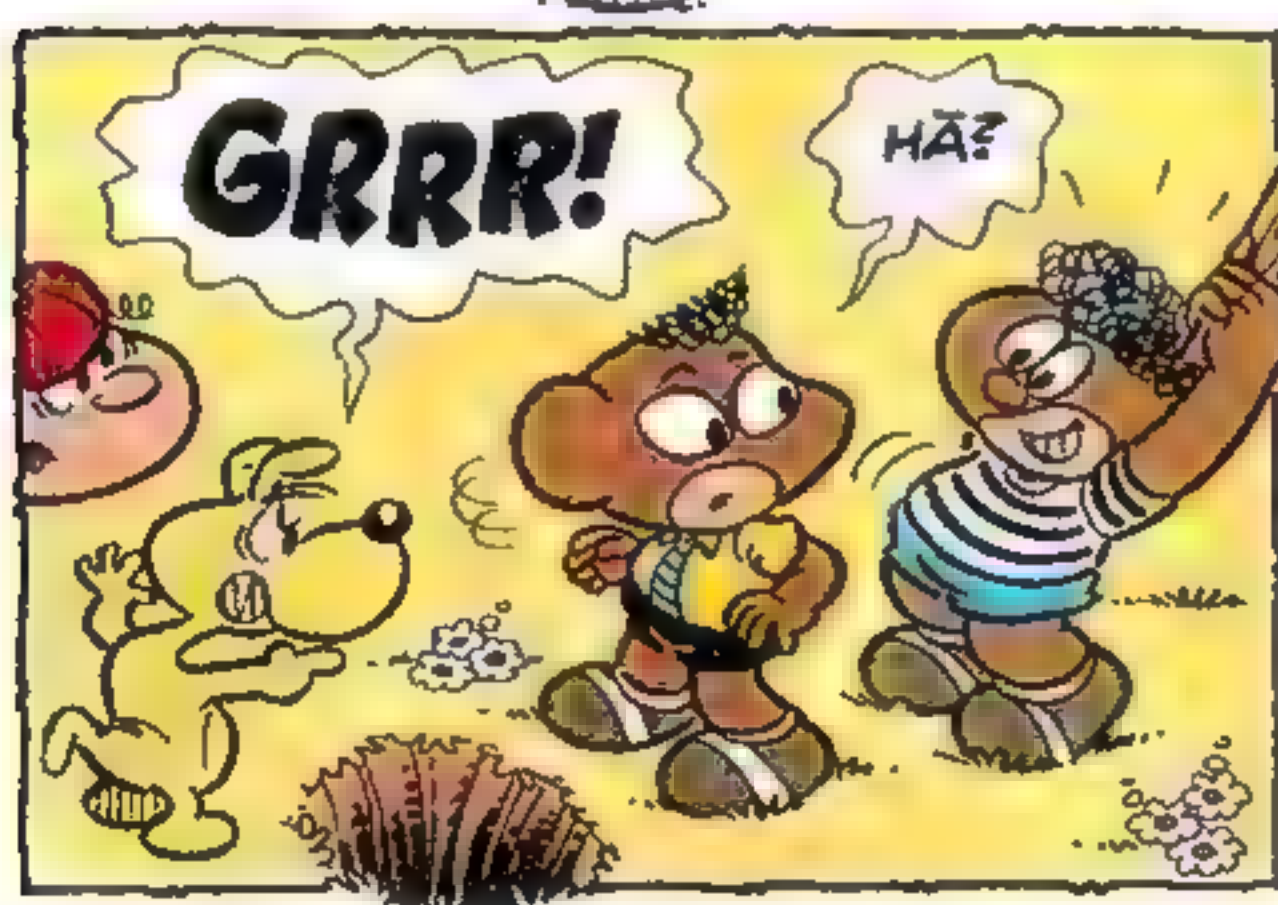
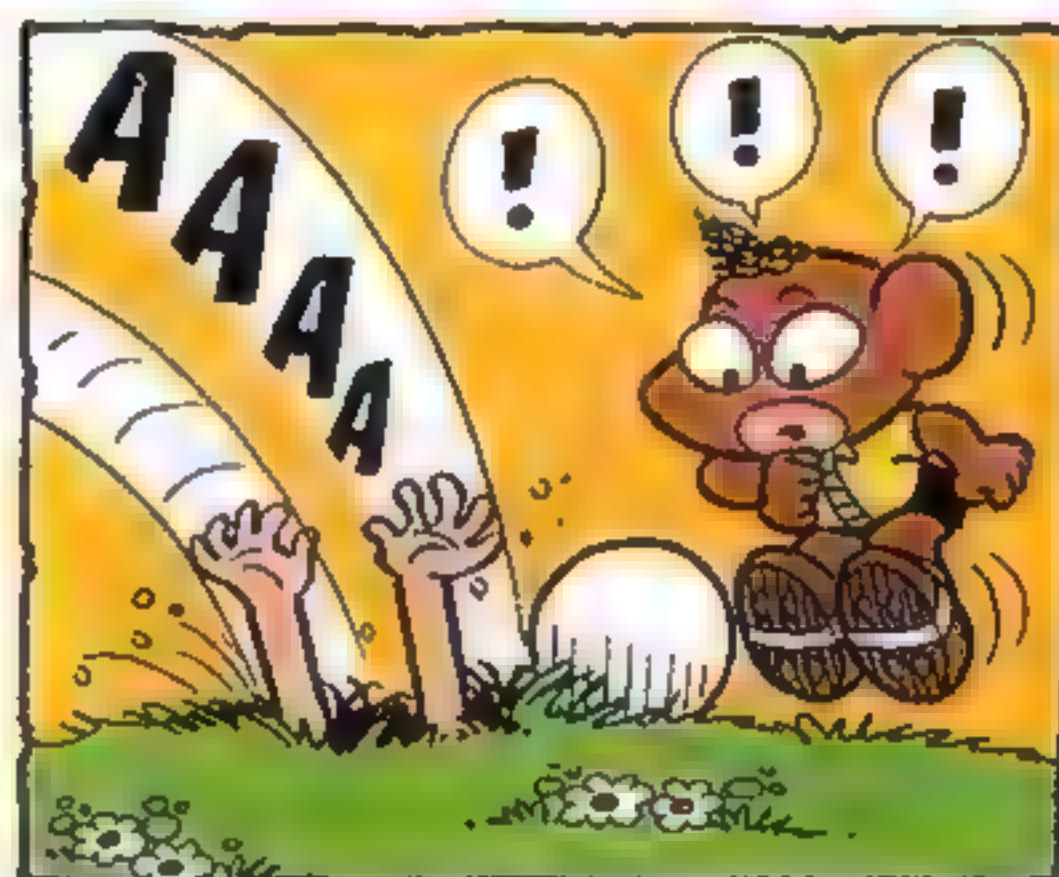
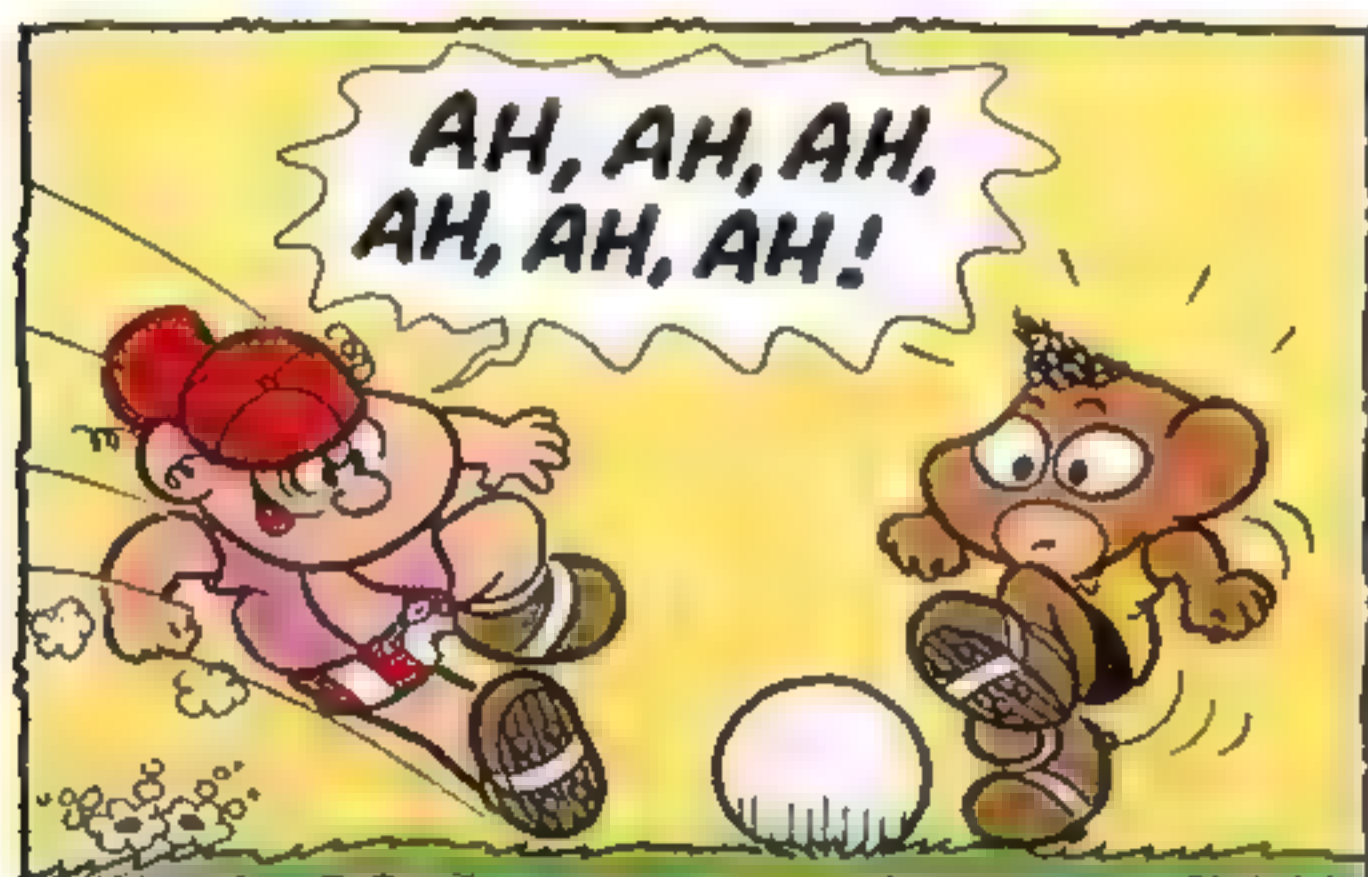




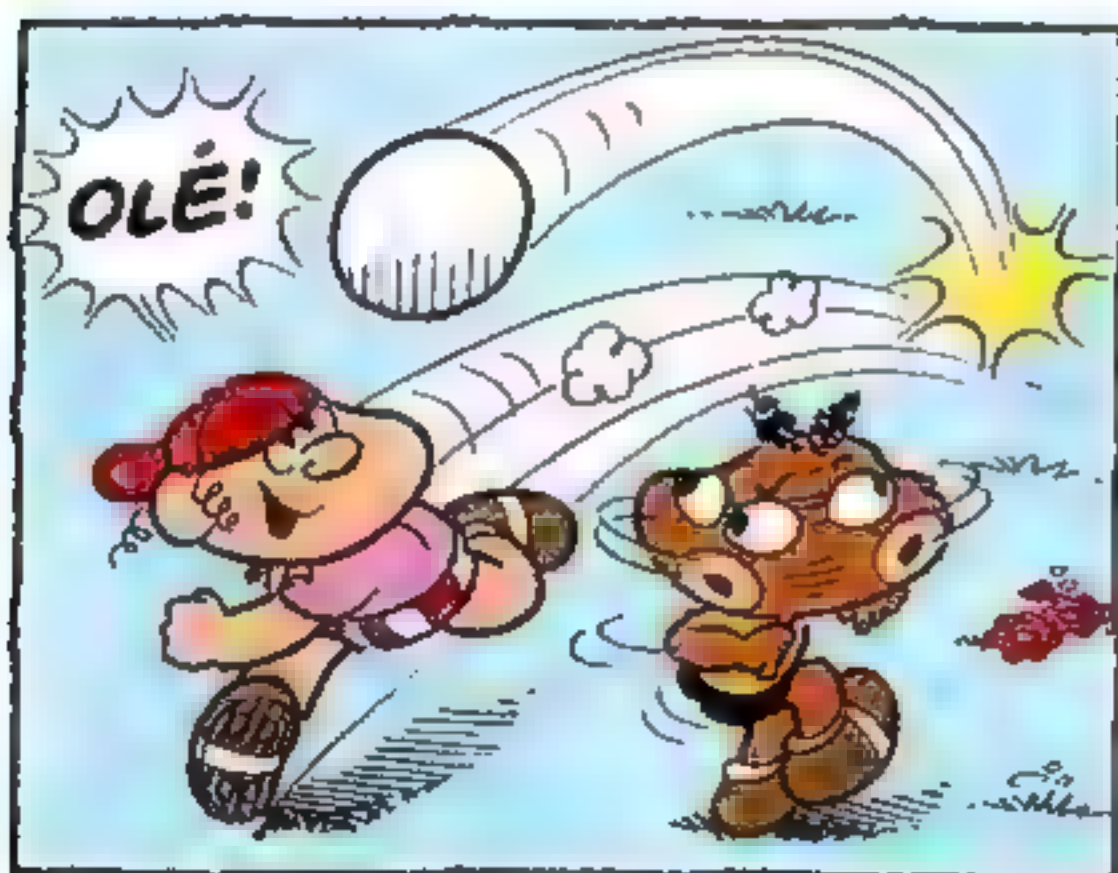
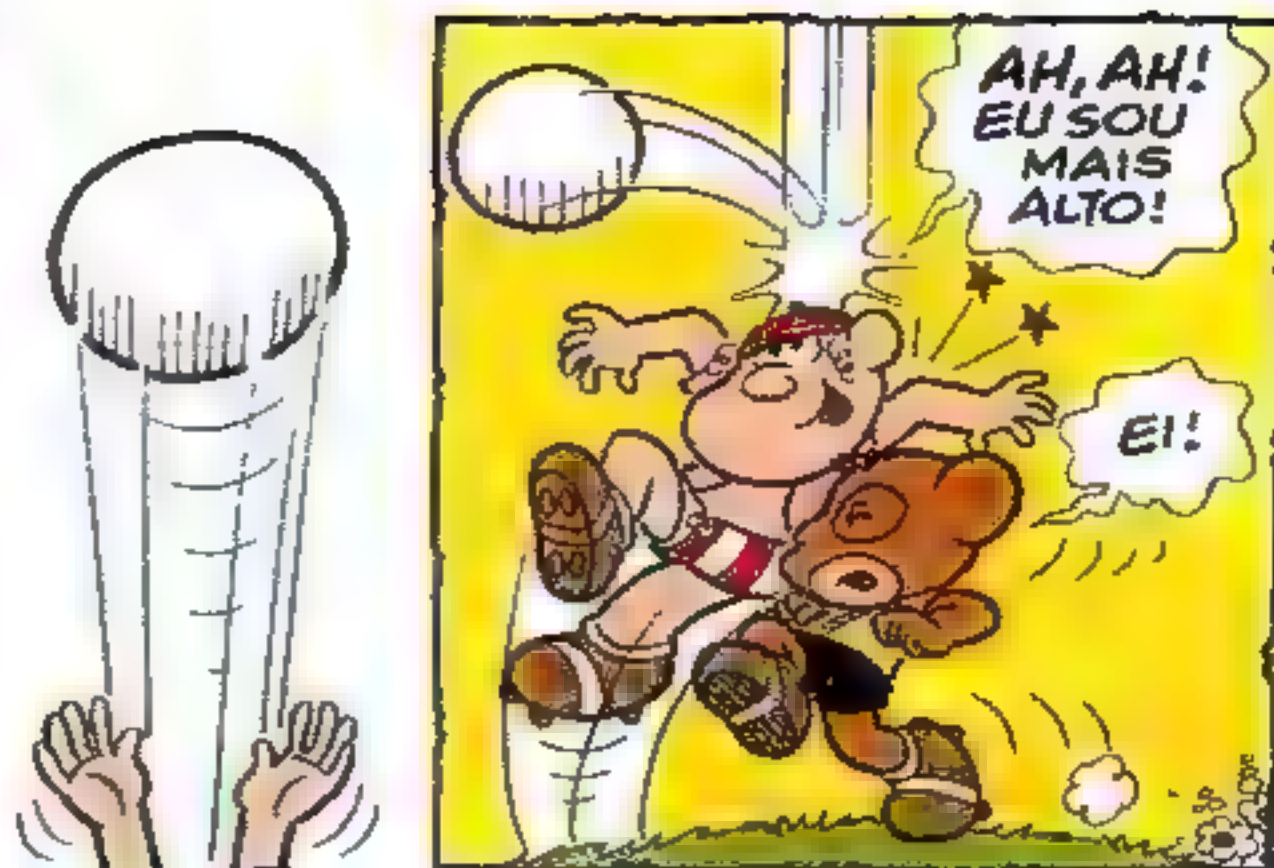




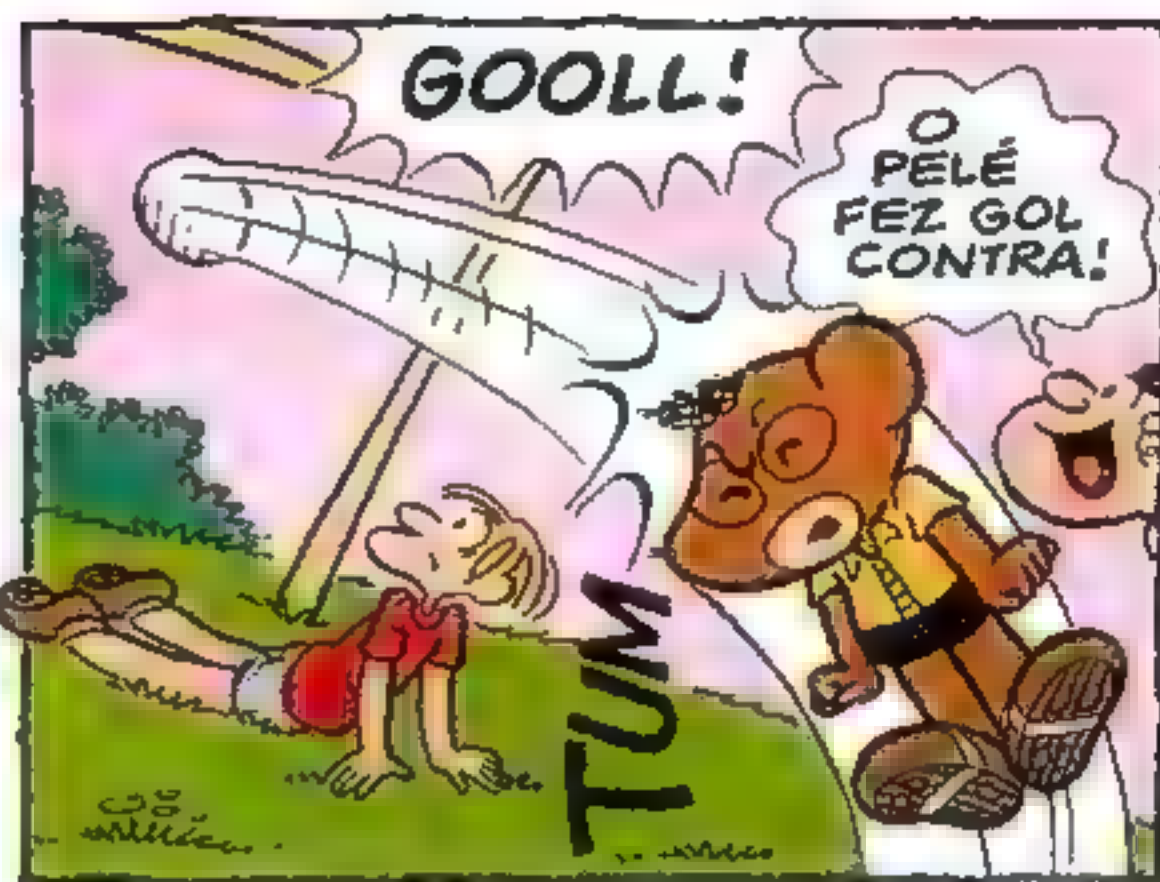
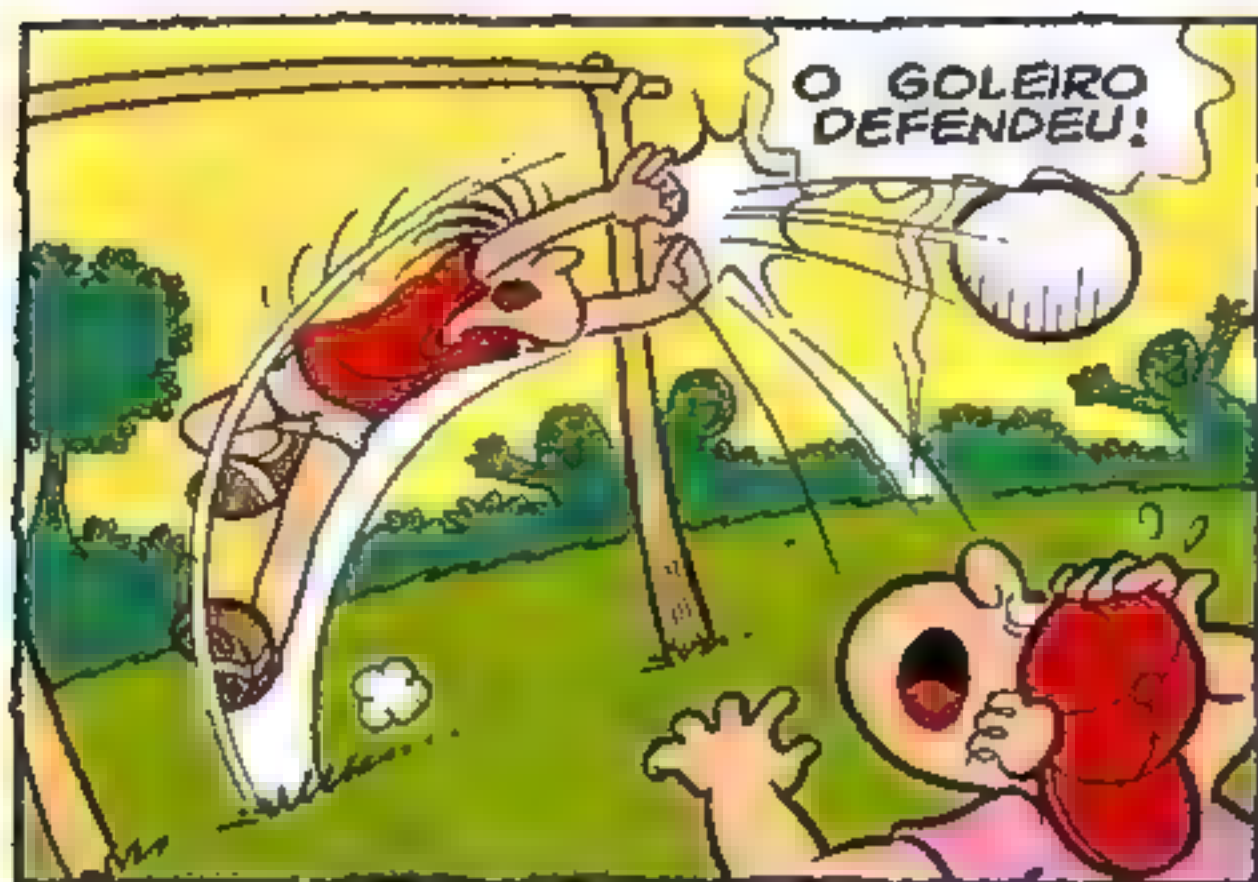








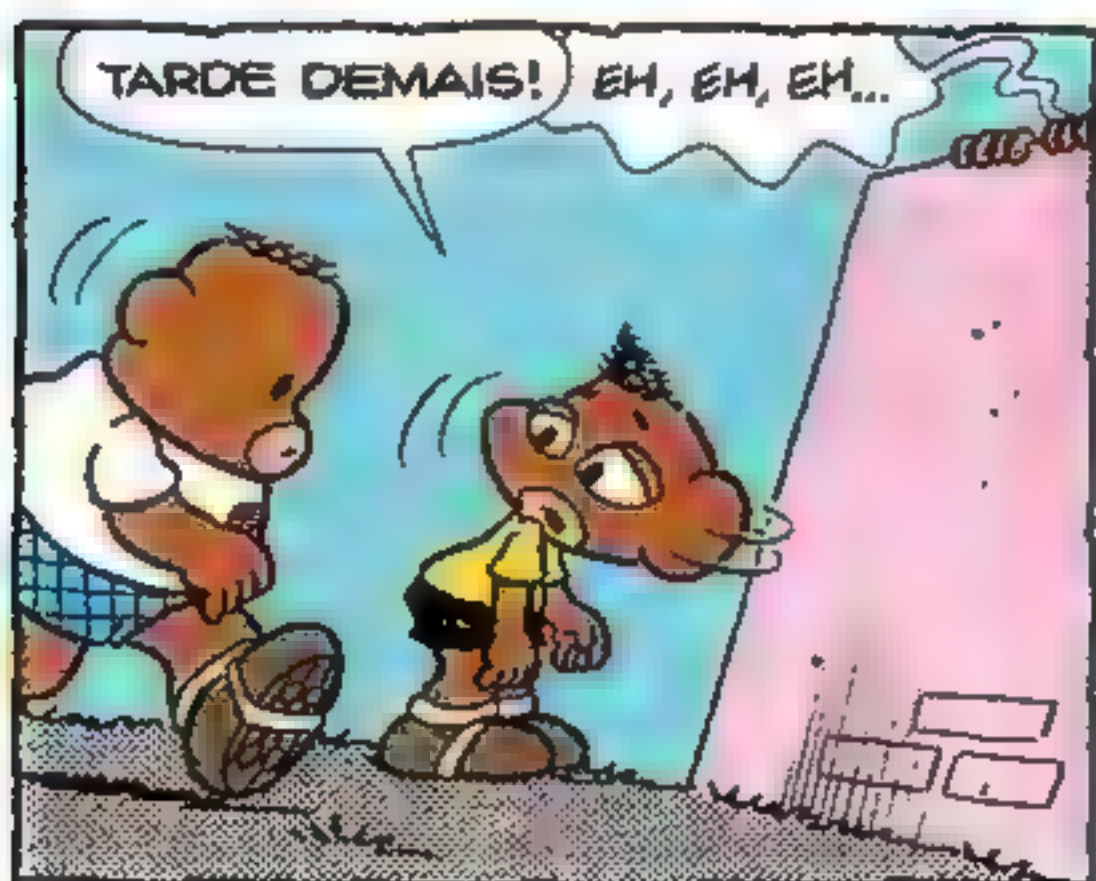




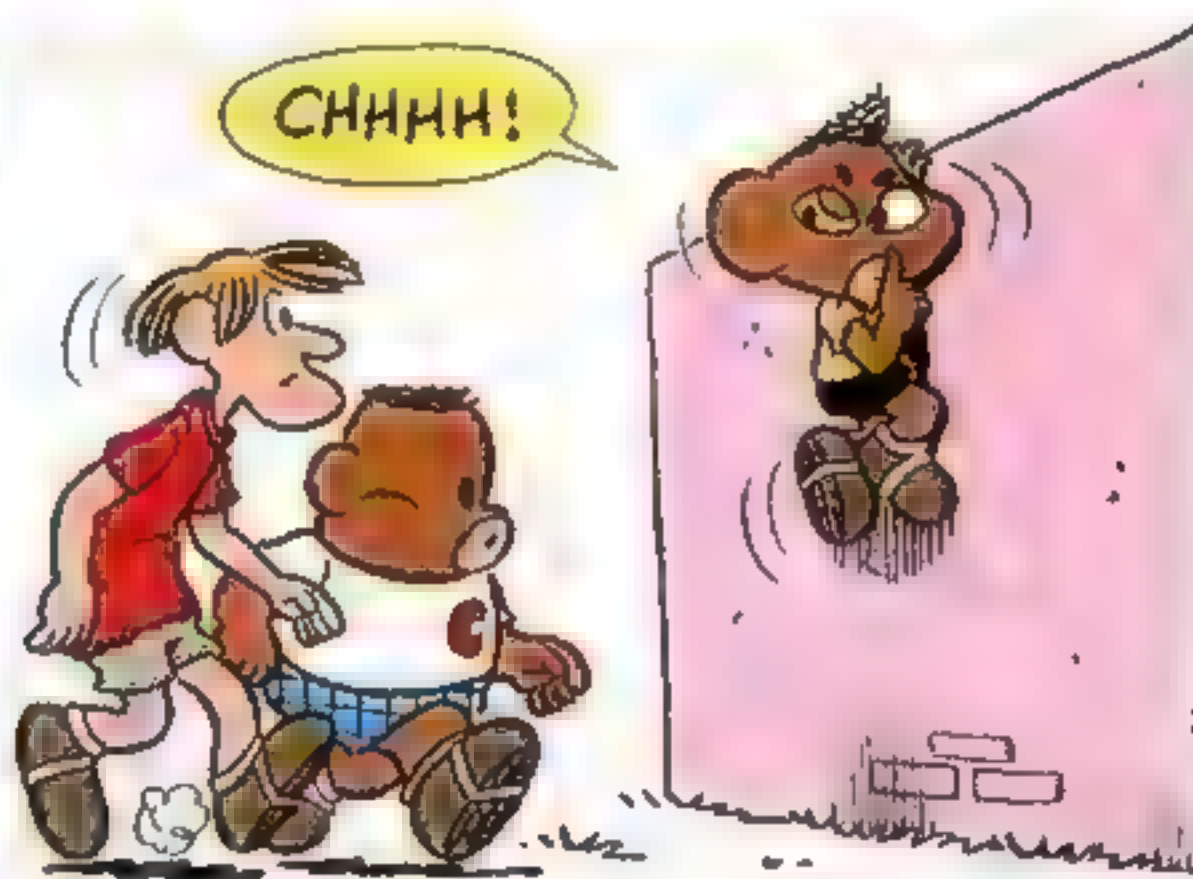
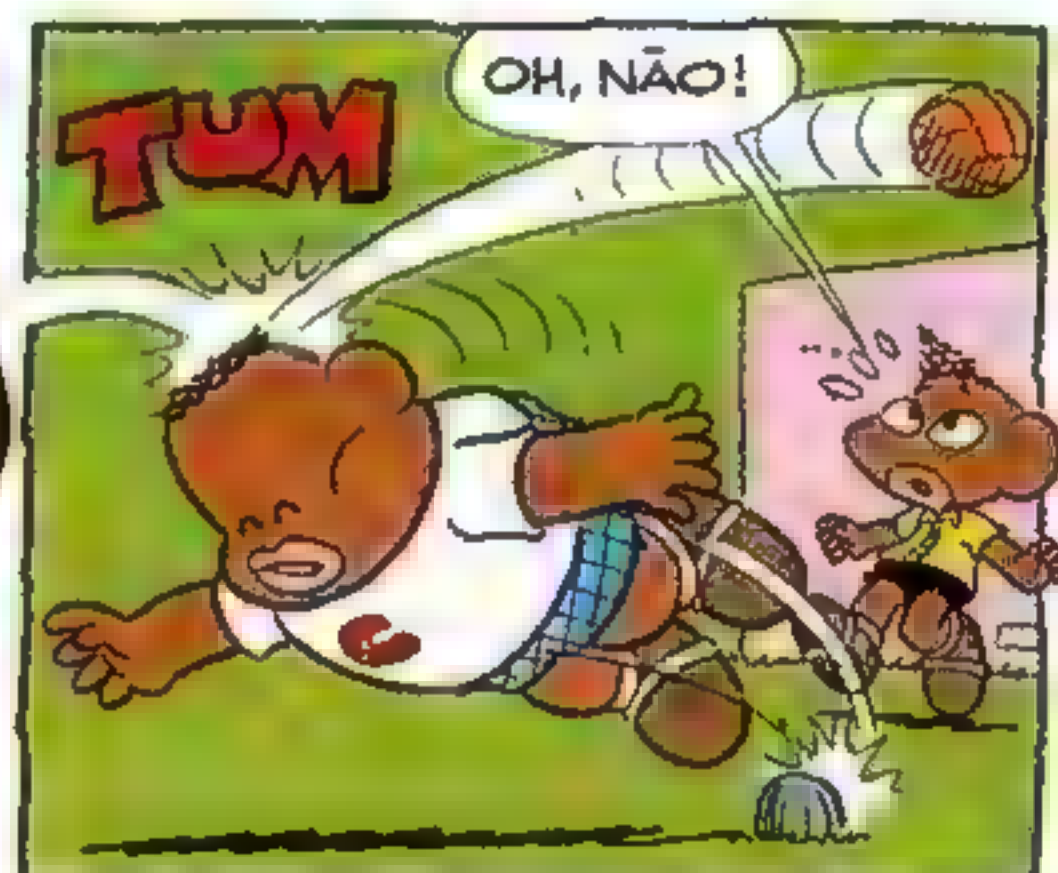
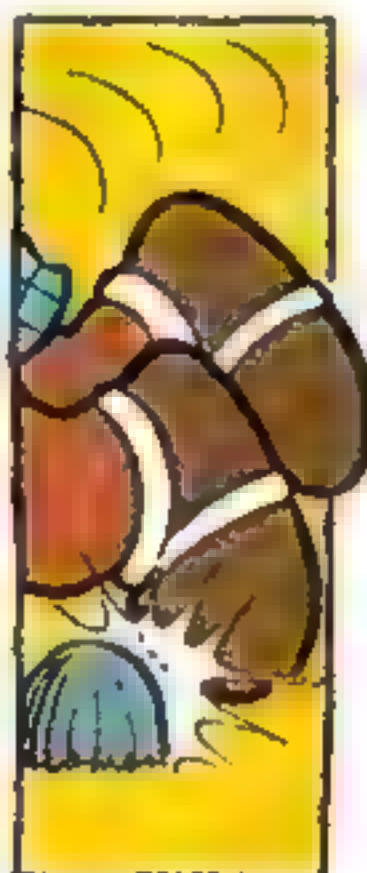


Pelezinho  
em

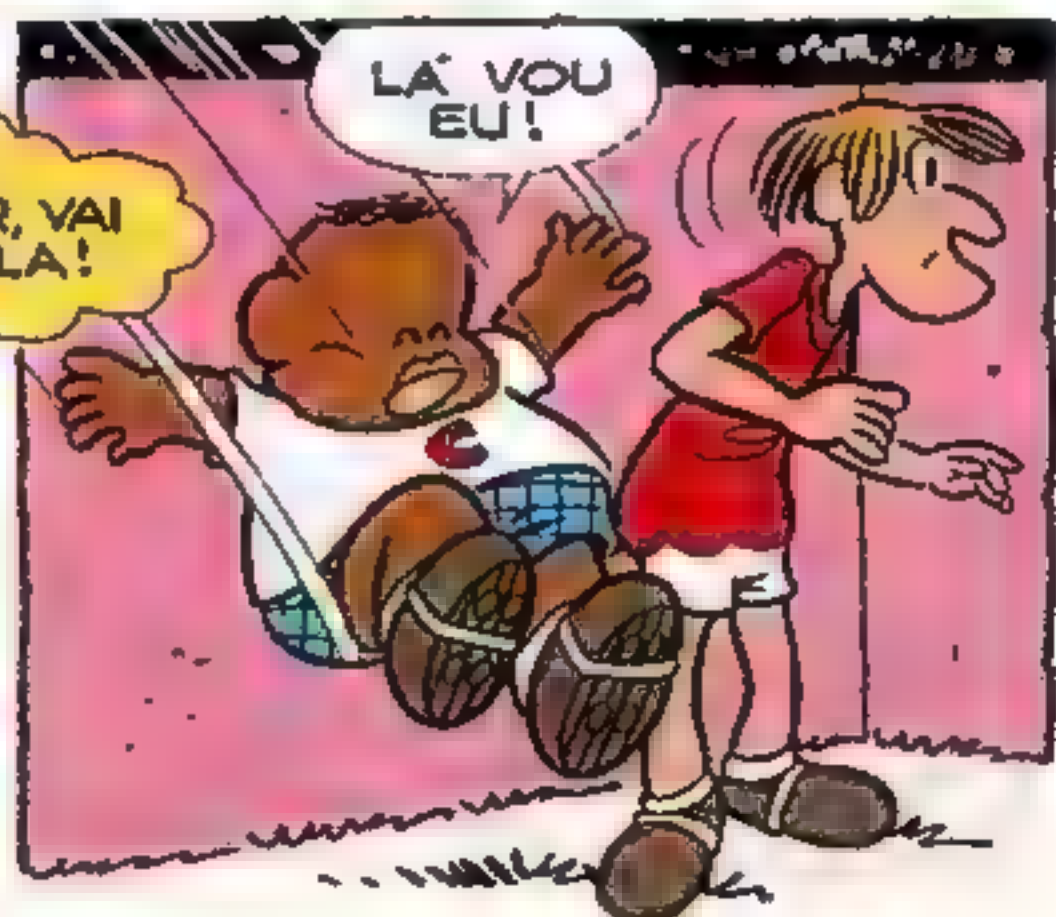
# O QUINTAL DO VIZINHO



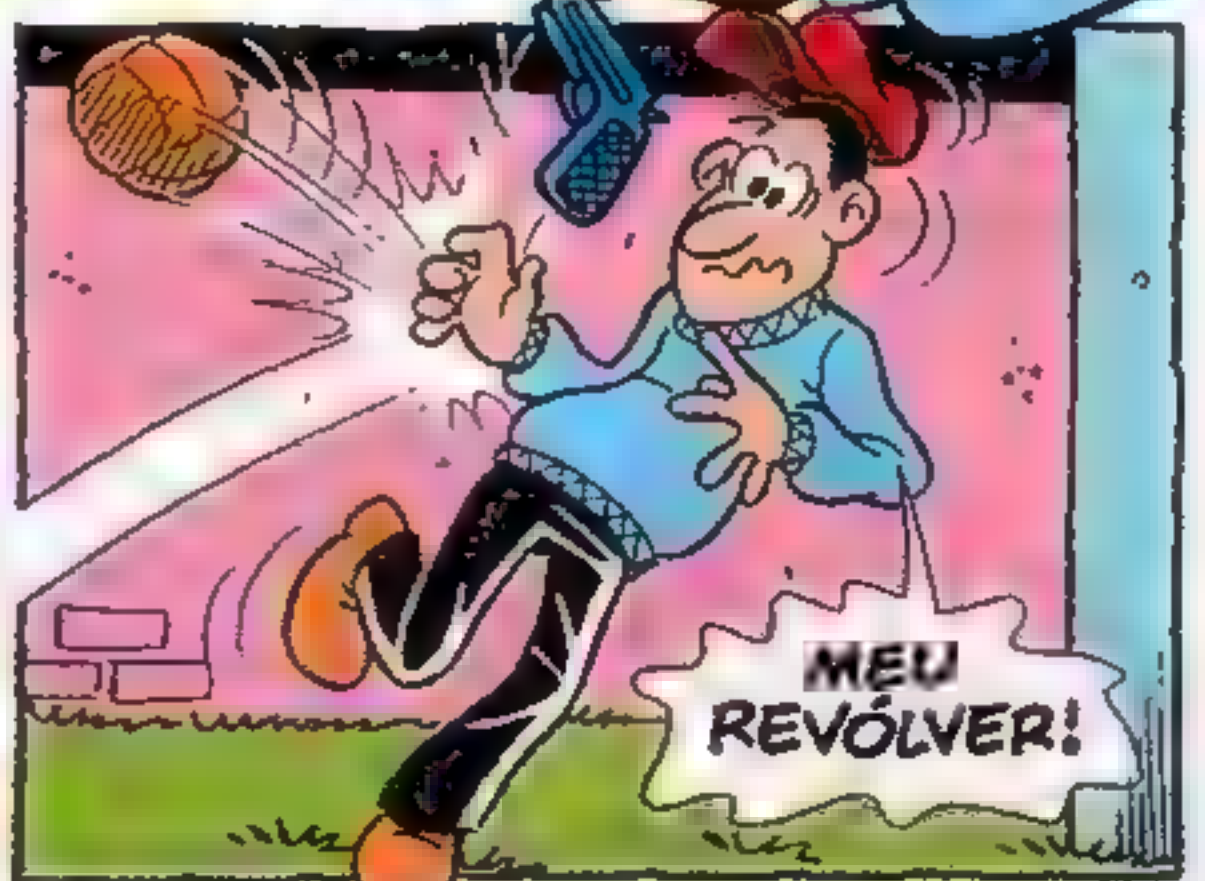
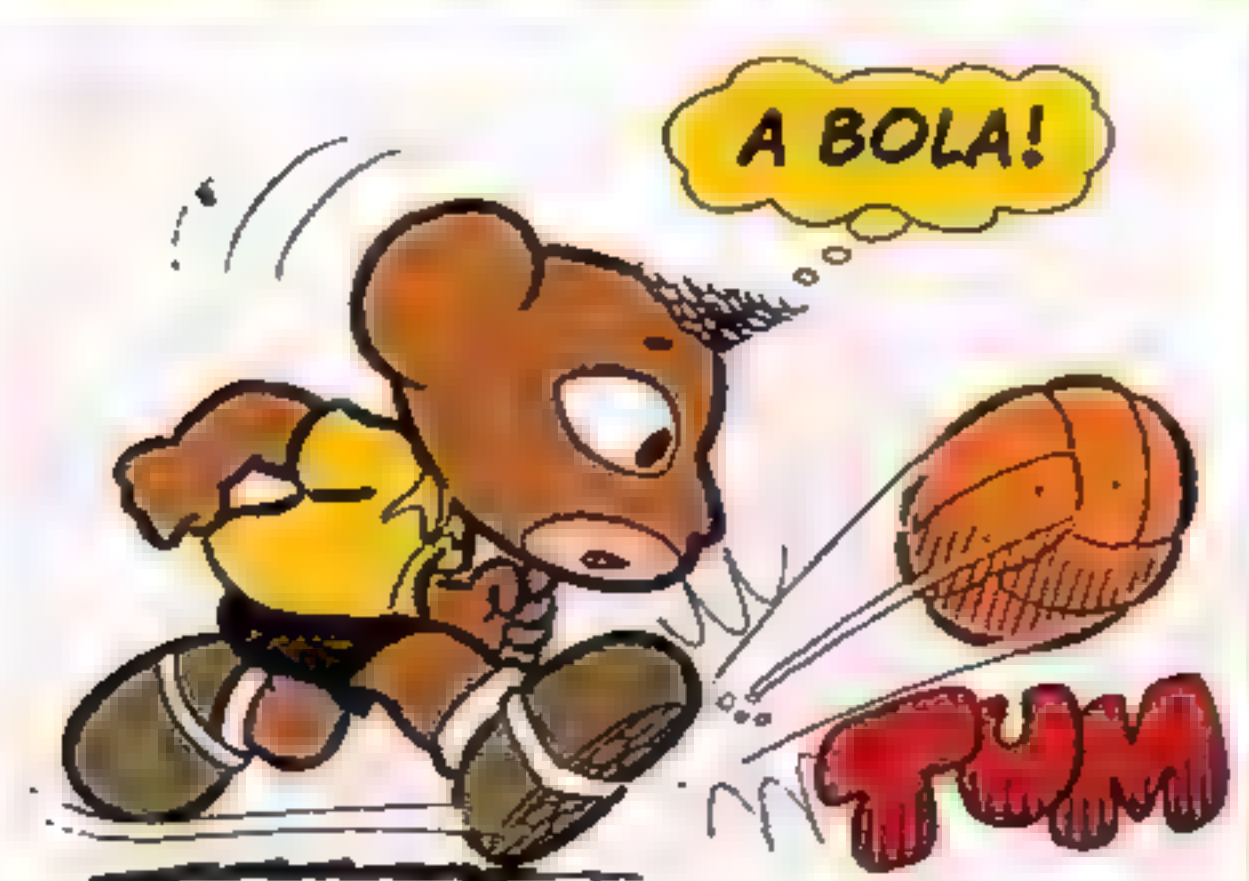
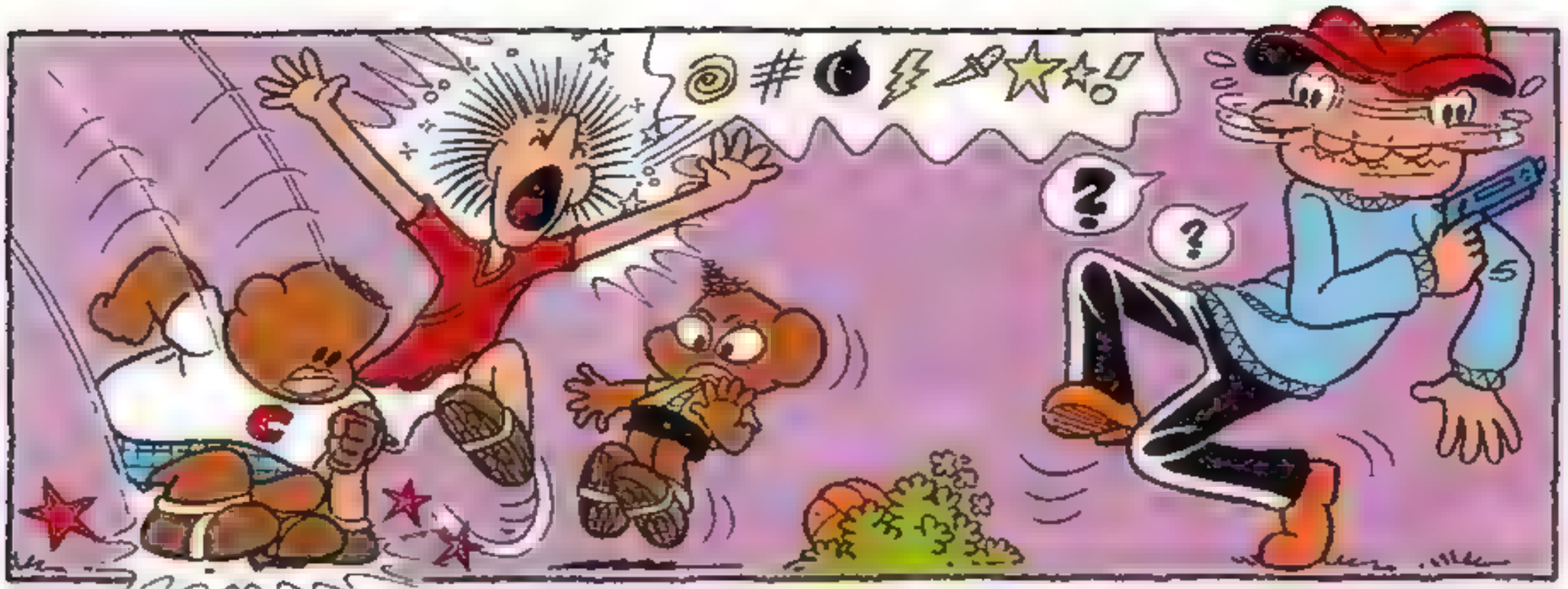




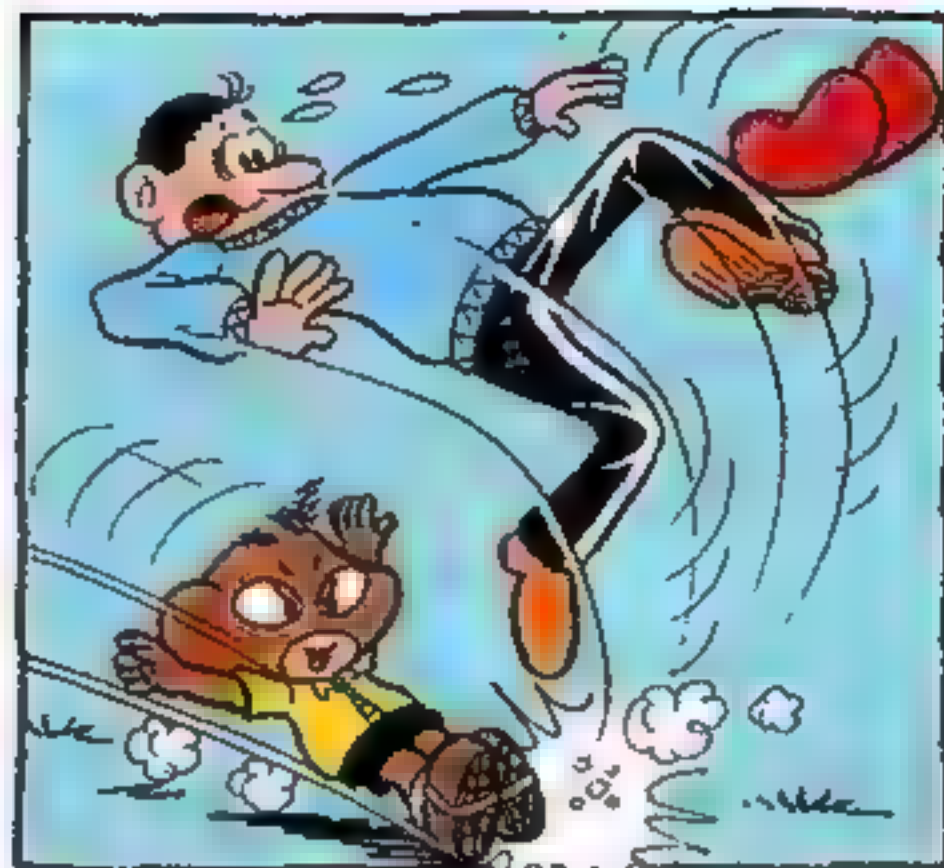














# Pelezinho

Maurício



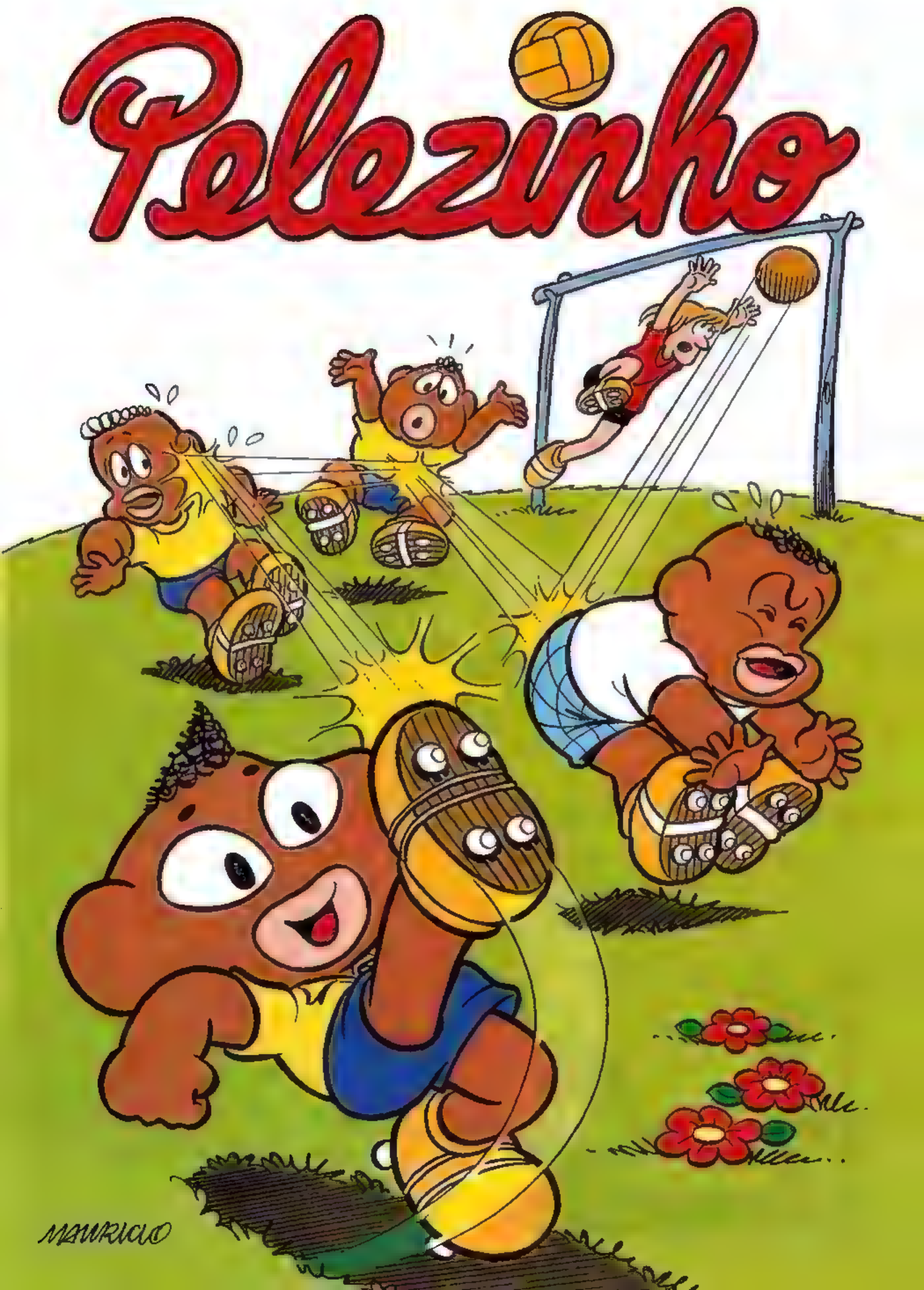
PUXA!  
DEVE TER  
SIDO UM  
GOLAÇO!

FIM





# Folezinha

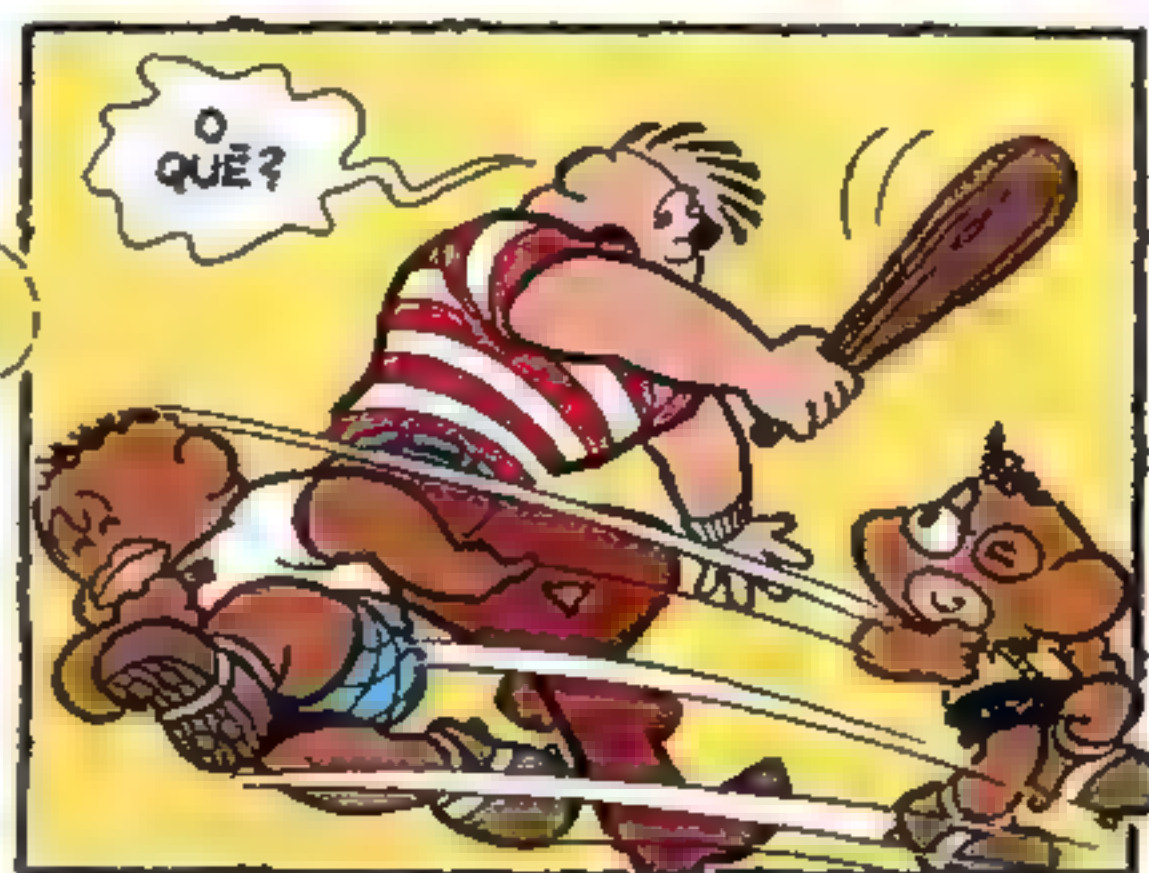
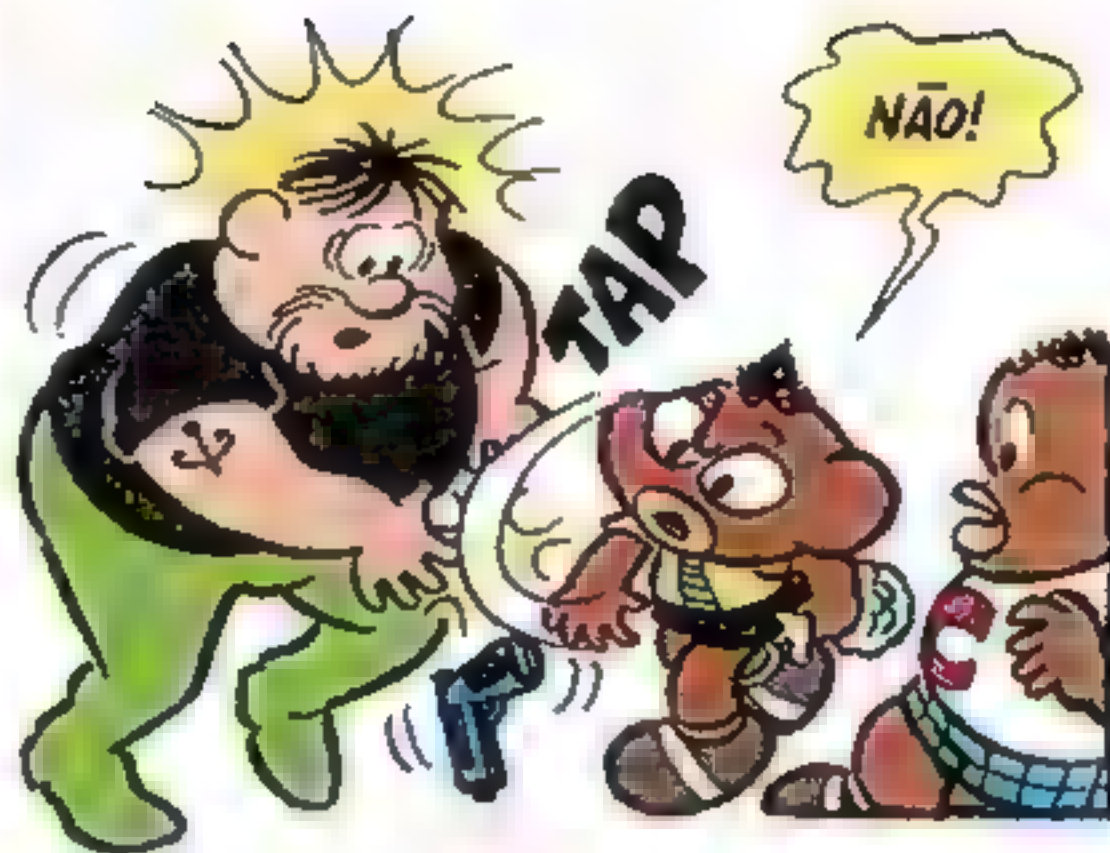




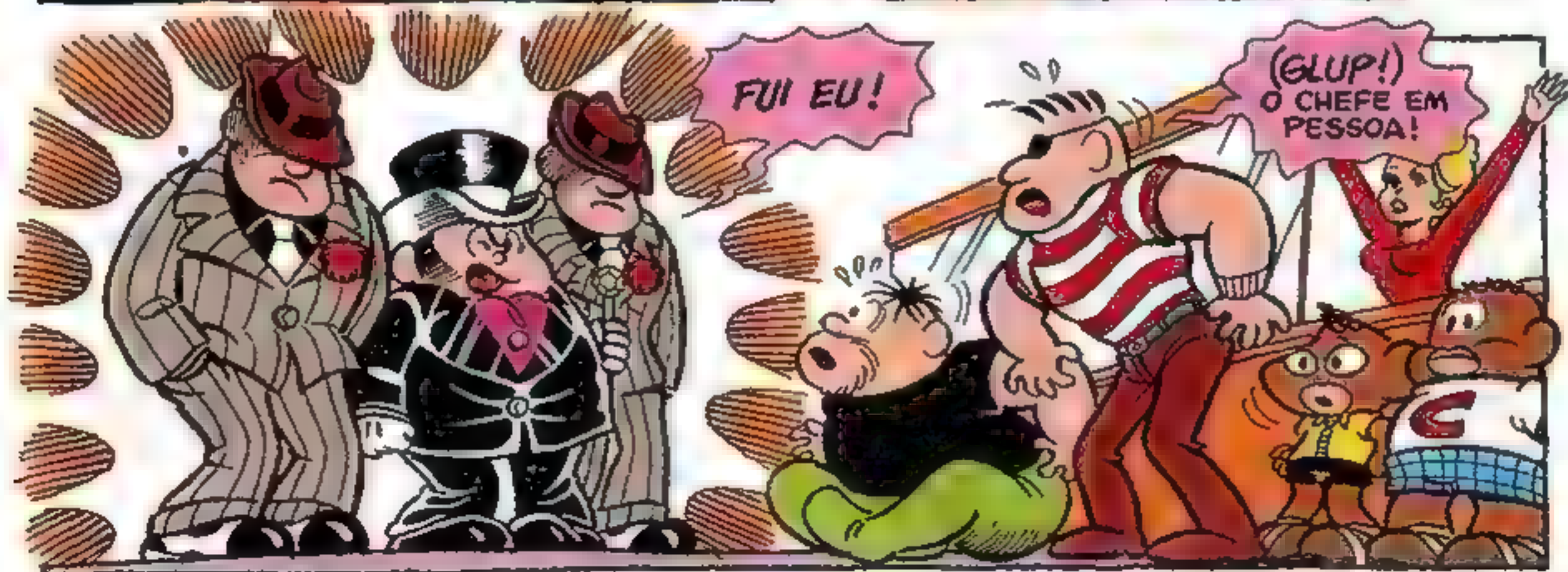
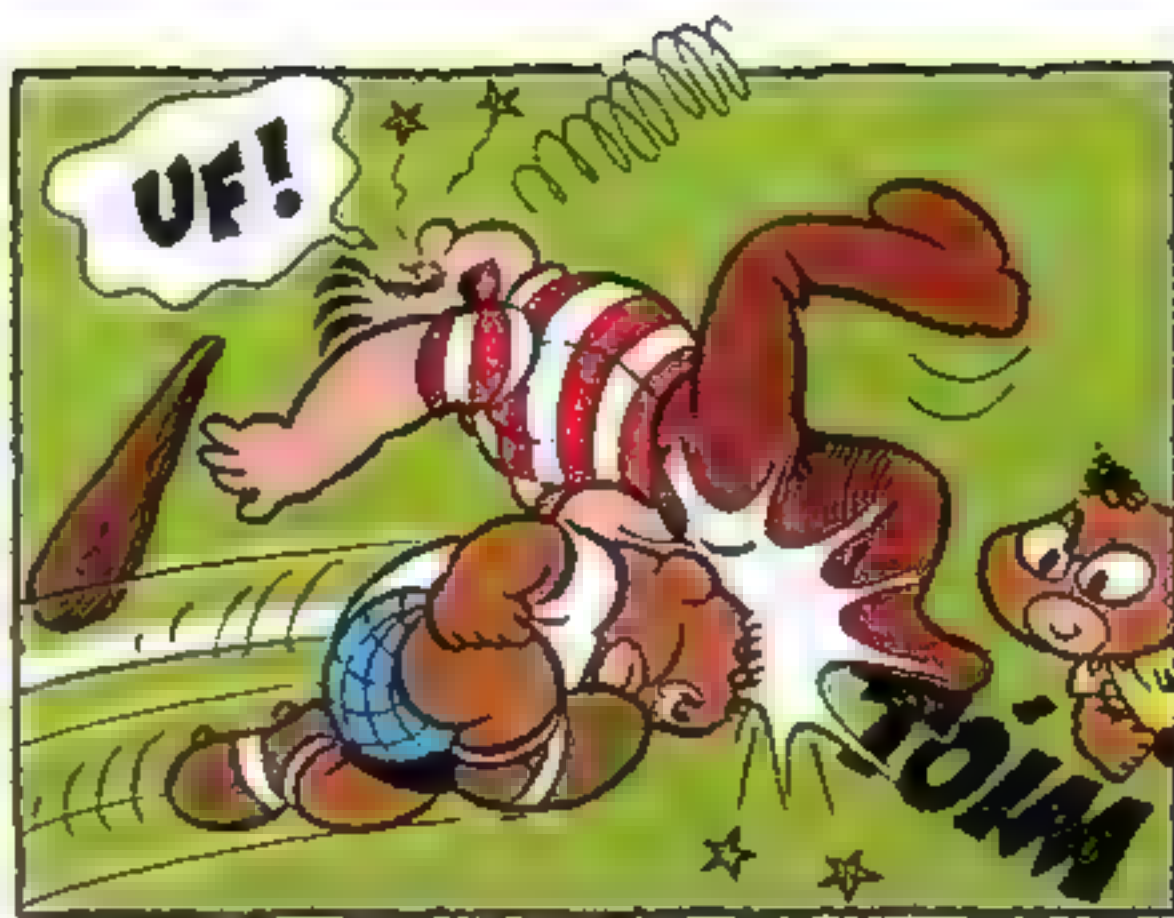
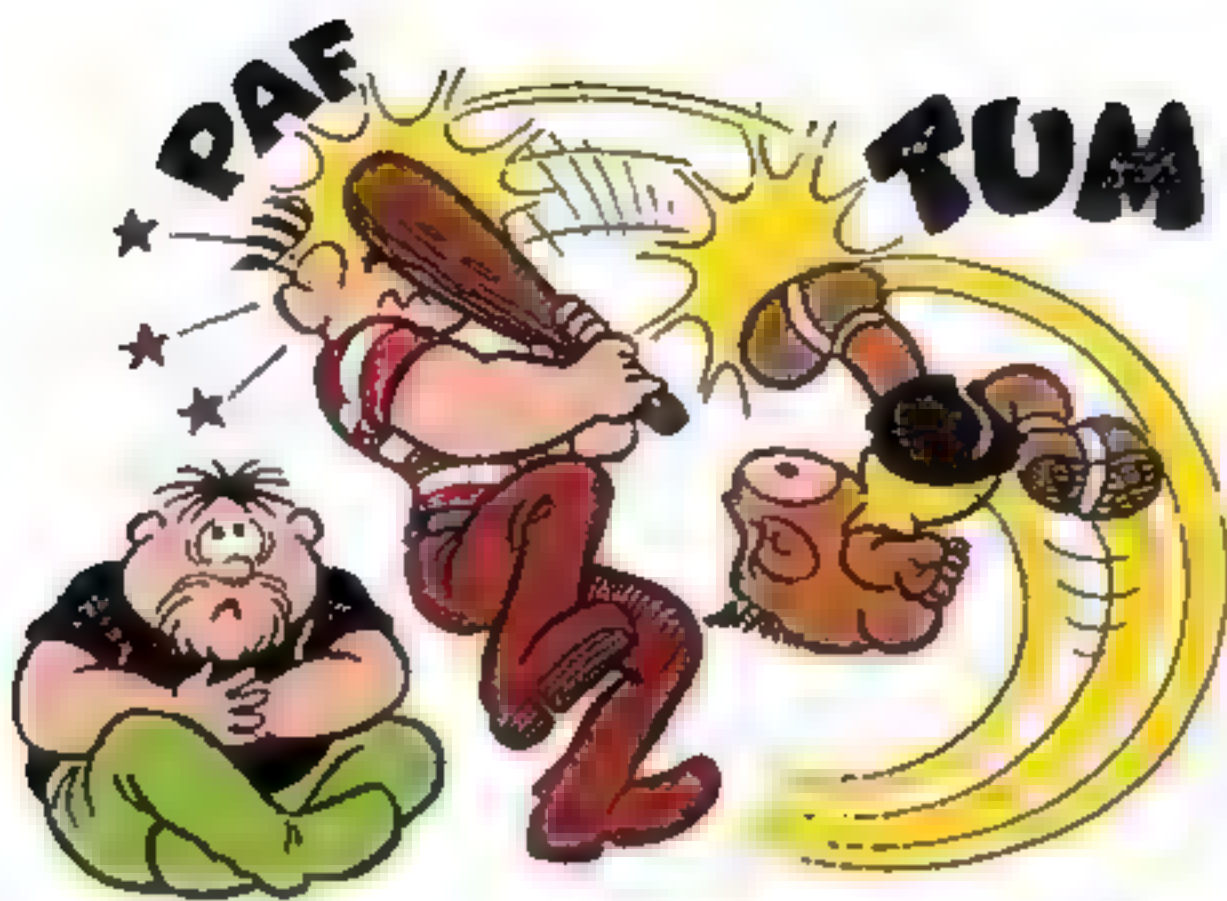
# Pelezinho **UM COLEGA DE INFÂNCIA**







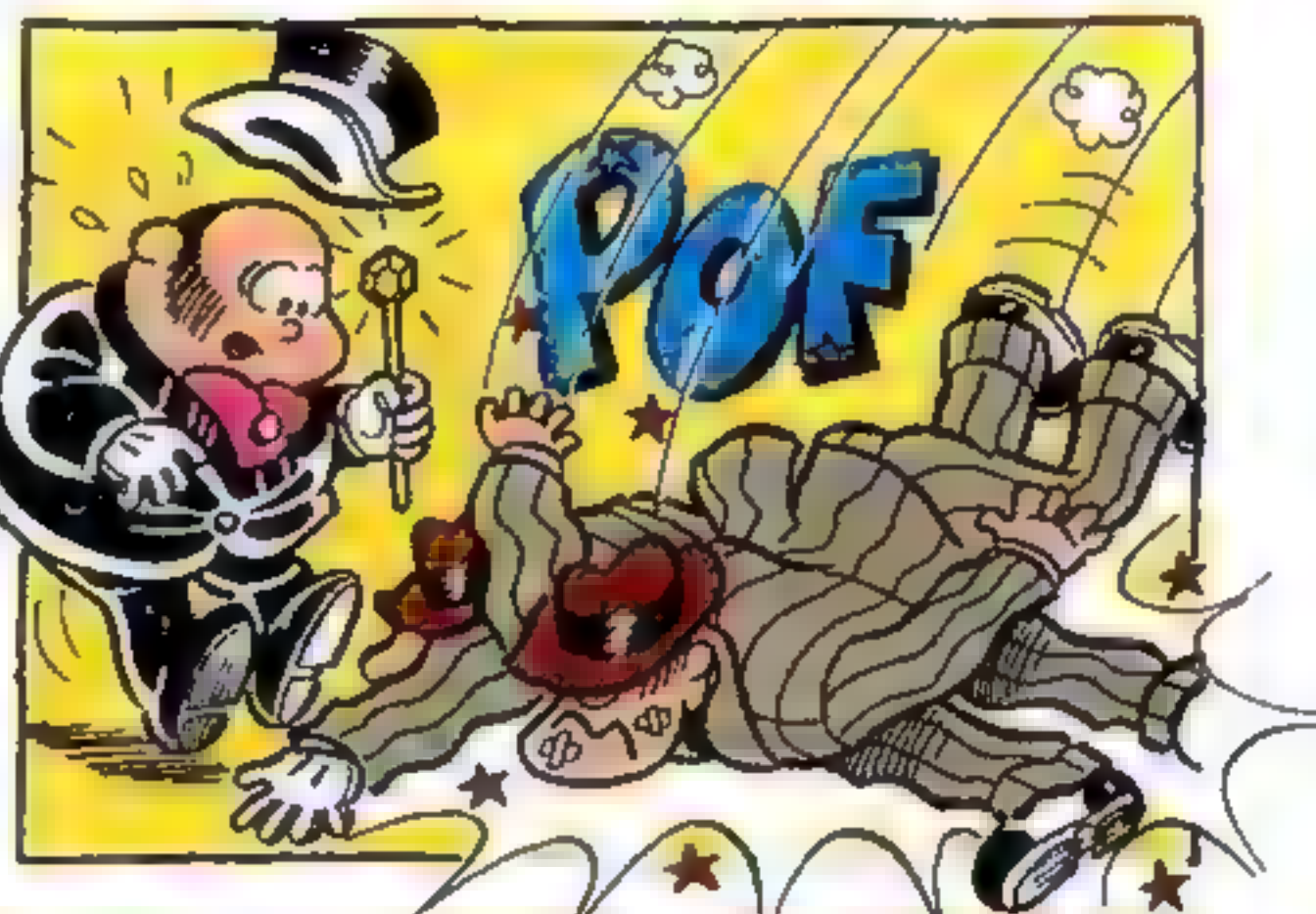
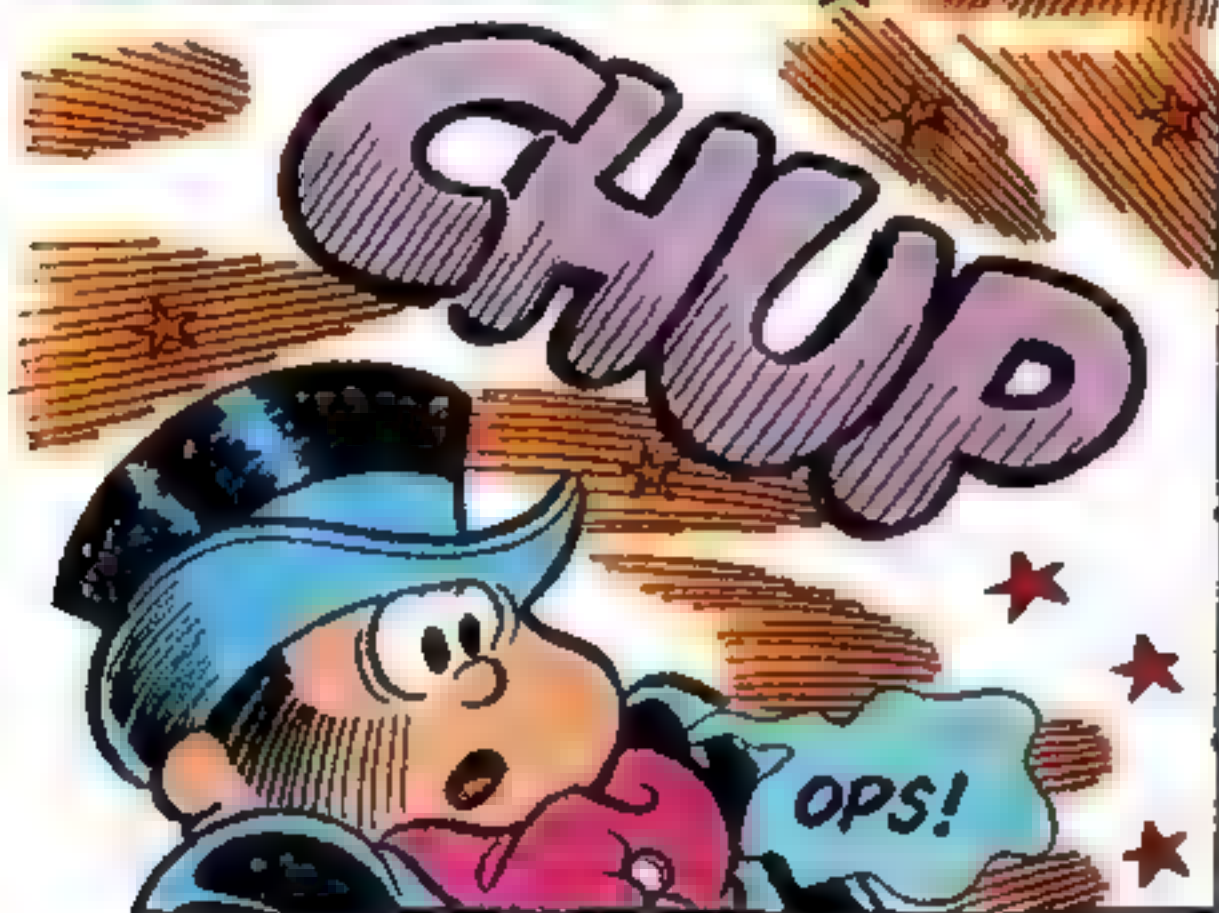
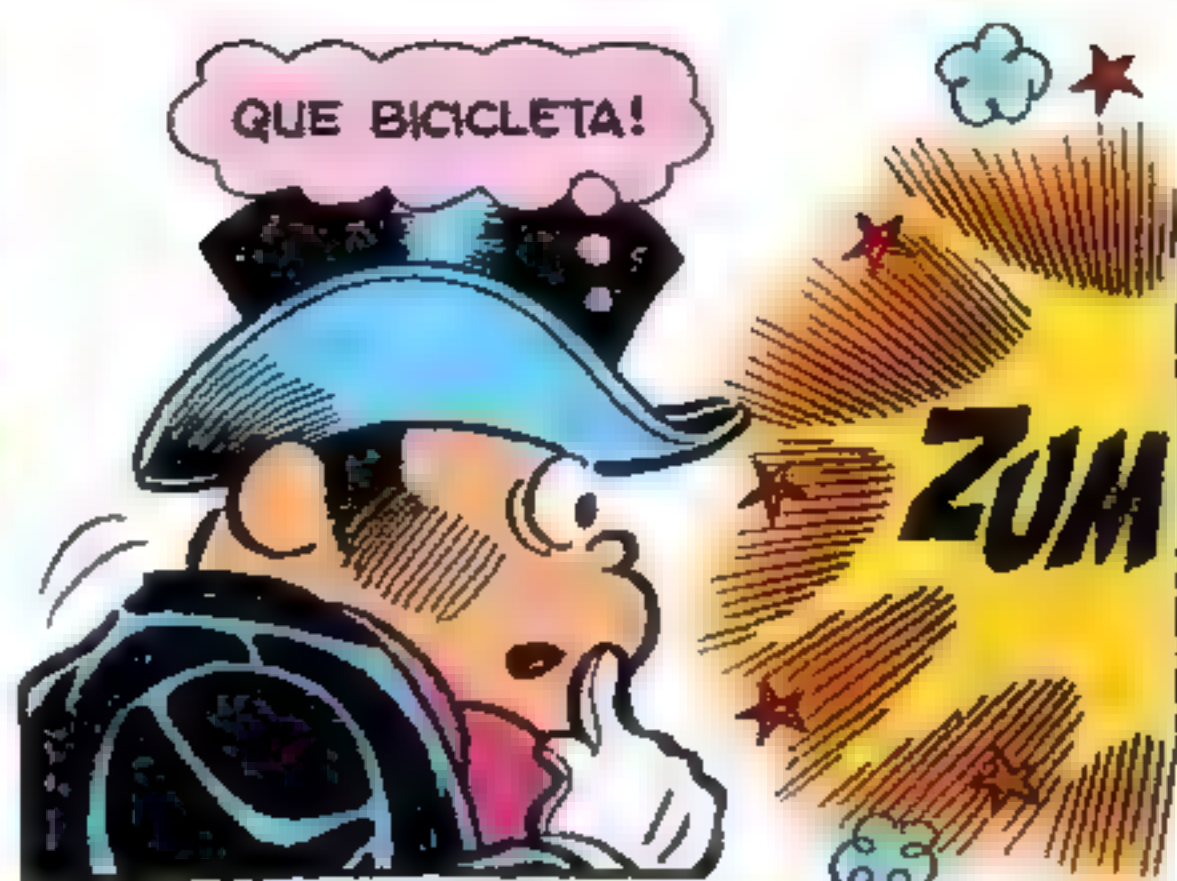




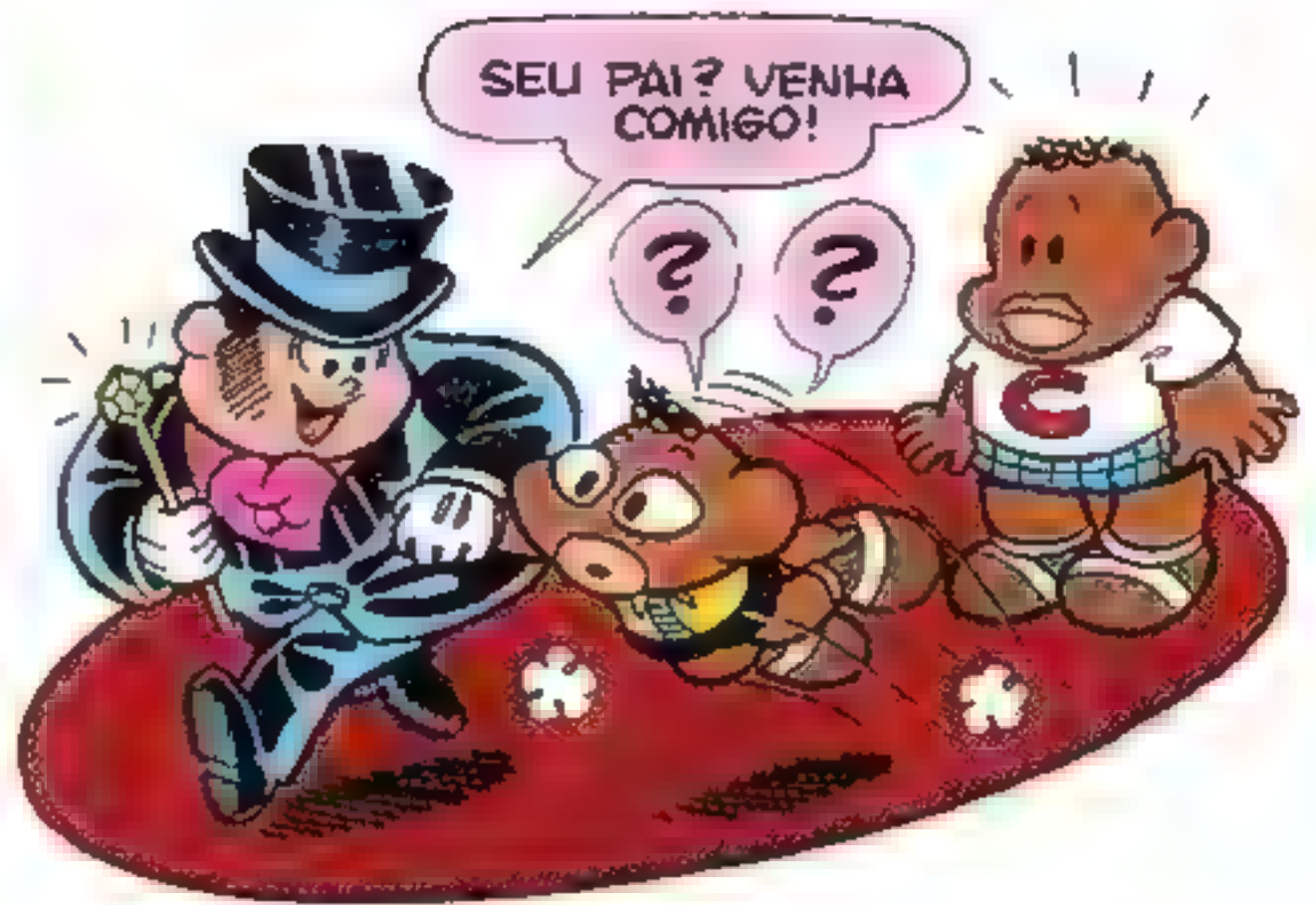








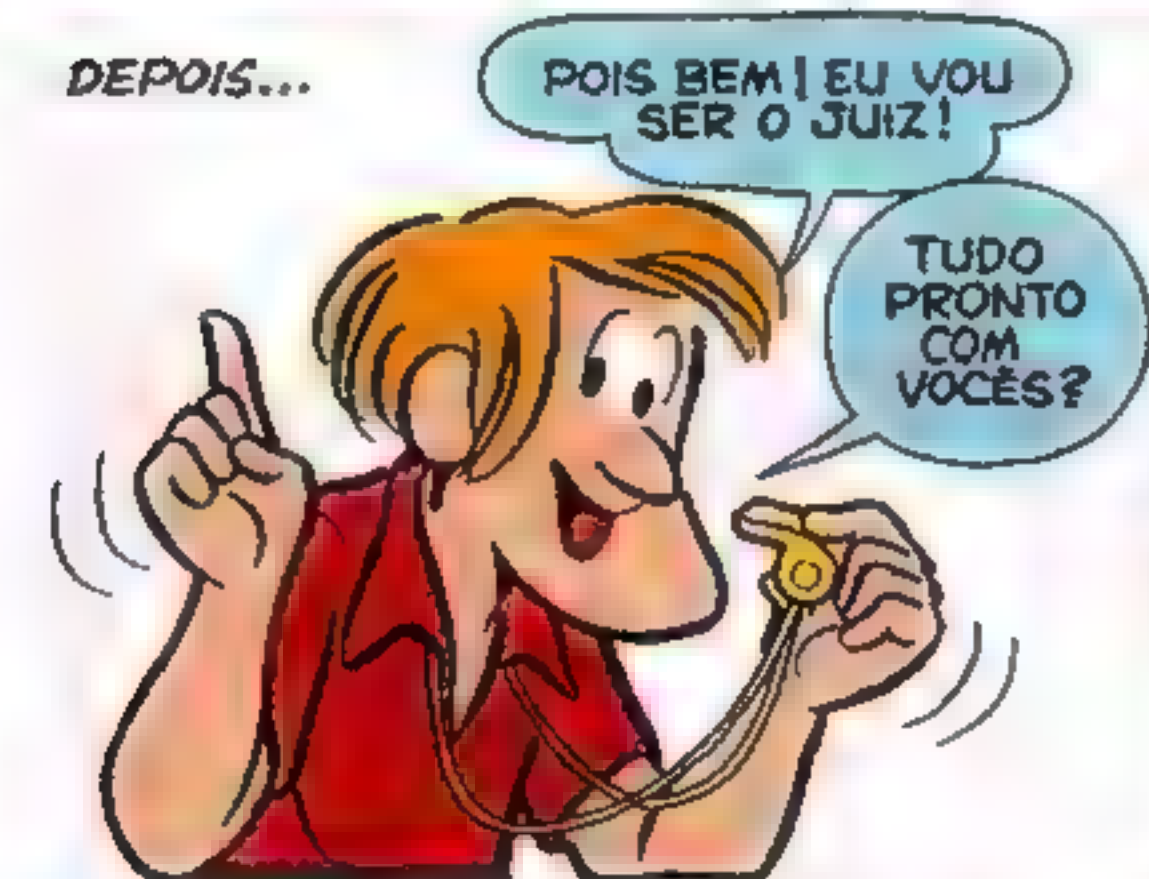




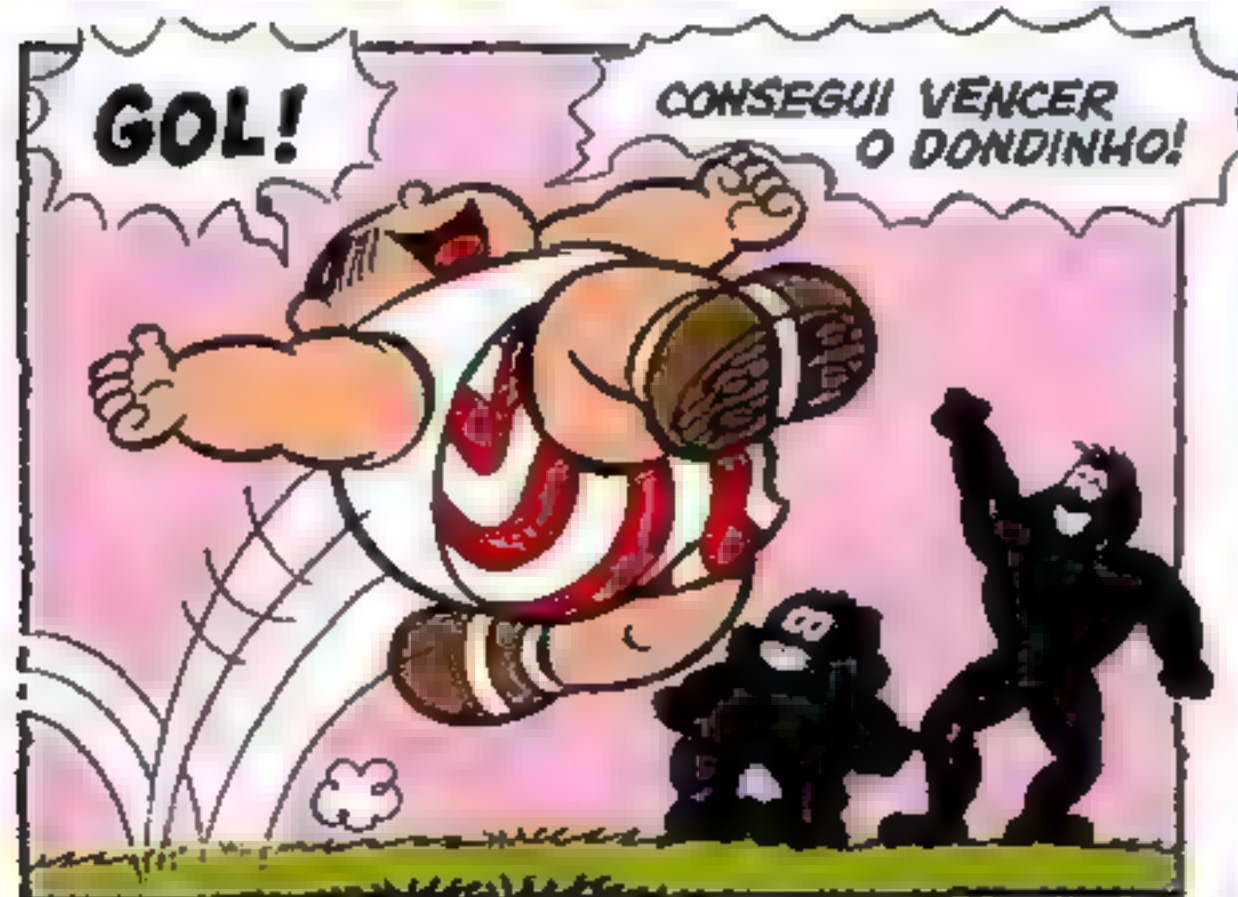
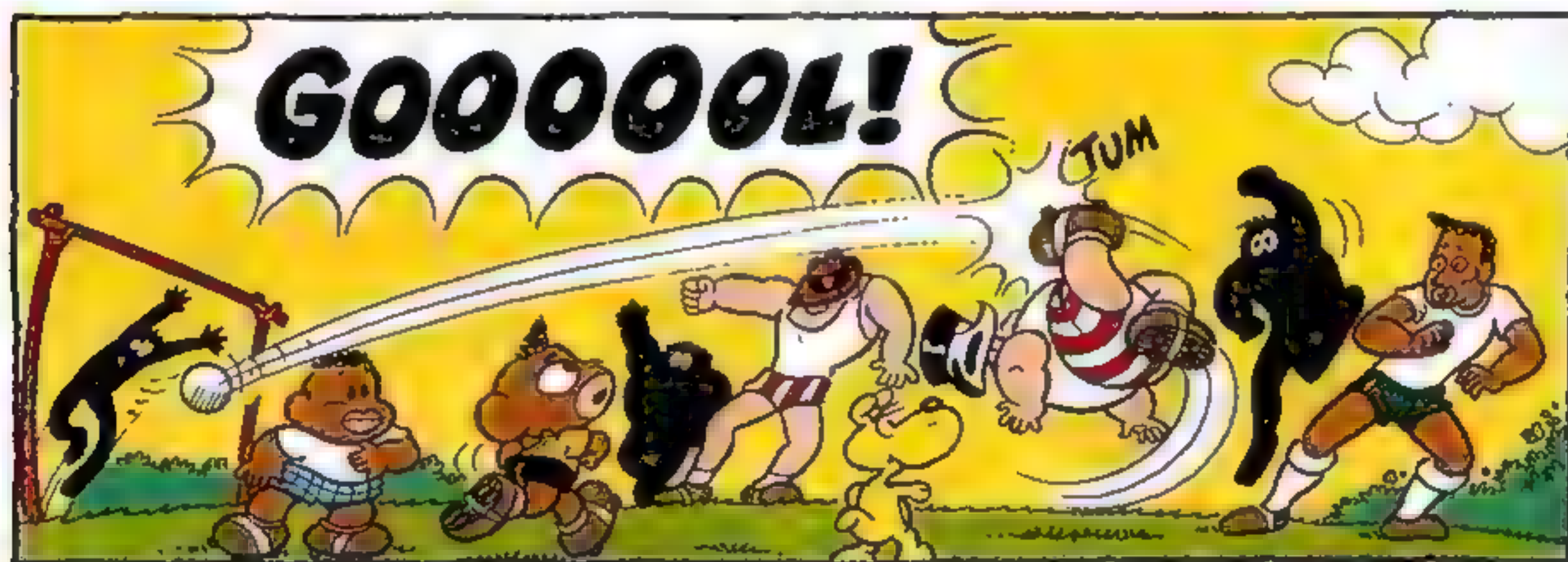
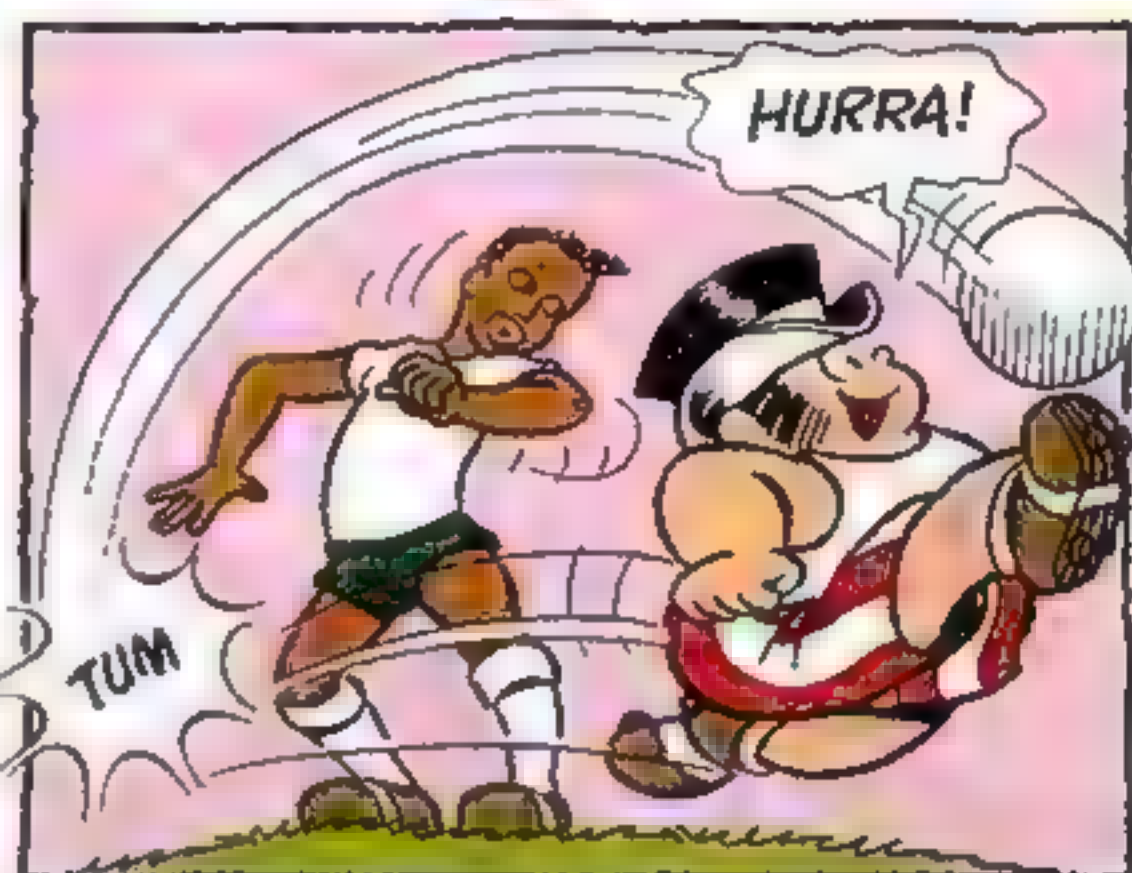
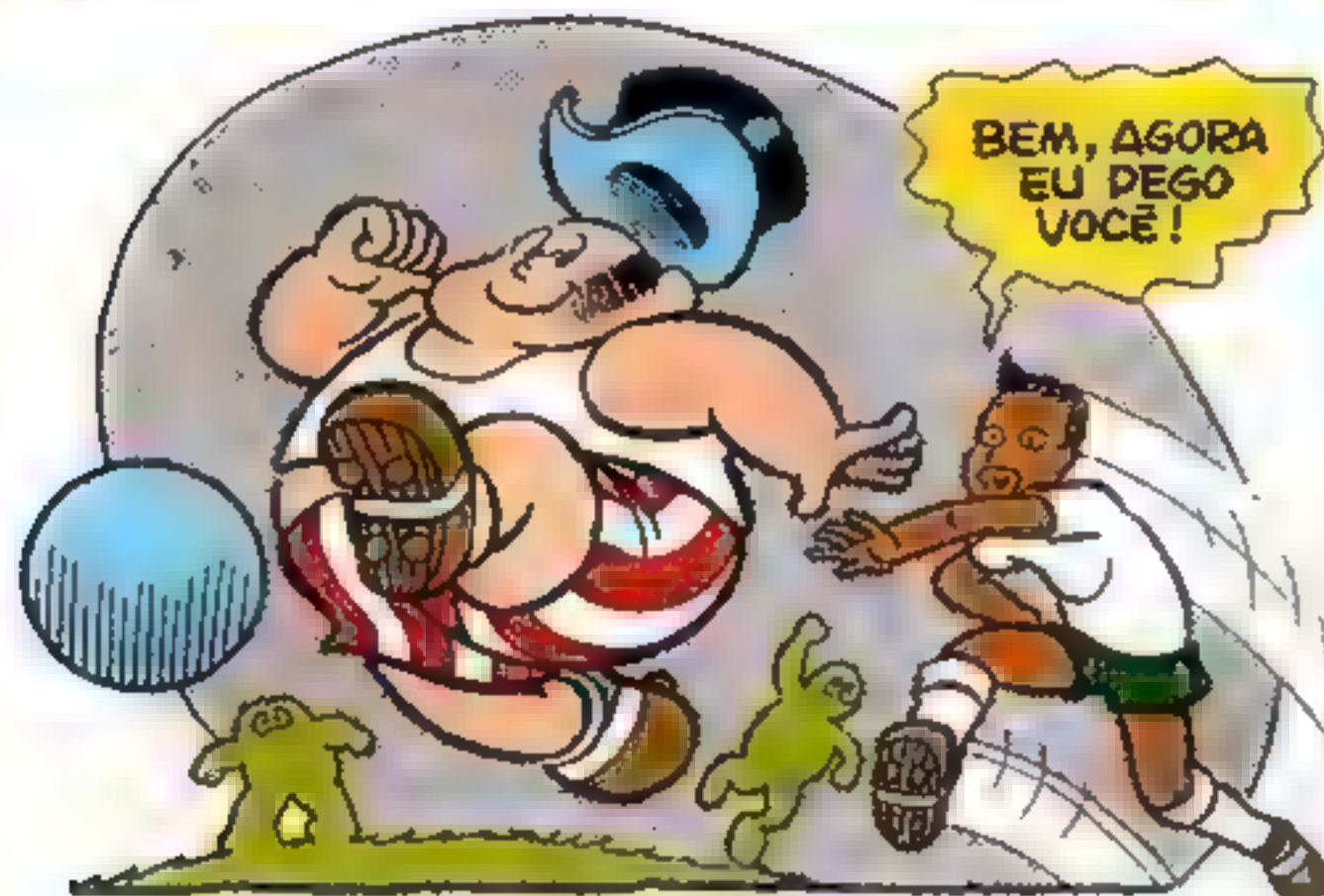
















FIM



# Pelezinho em **BRIGA A PARTE**

MURICUS

É ISSO MESMO! VOCÊ É  
UM GRANDE FOMINHA!

FOMINHA,  
EU?

GRRR!



PODE DEIXAR, REX! EU CUIDO  
DELE SOZINHO!

AH, AH!  
CUIDA QUE  
NEM SEU  
NARIZ!



SE VOCÊ NÃO PARAR DE ME  
ENCHER, EU CUIDO É DO SEU  
NARIZ, ISSO SIM!

AH, AH!  
DUVIDO!



NÃO DUVIDA, NÃO, QUE EU  
FAÇO O QUE PROMETO!

COMO AQUELA VEZ EM QUE VOCÊ  
PROMETEU FAZER UM GOL LOGO NO  
PRIMEIRO  
TEMPO?



POIS EU FIZ O GOL, NÃO FIZ?

CLARO! MAS FOI  
GOL CONTRA!

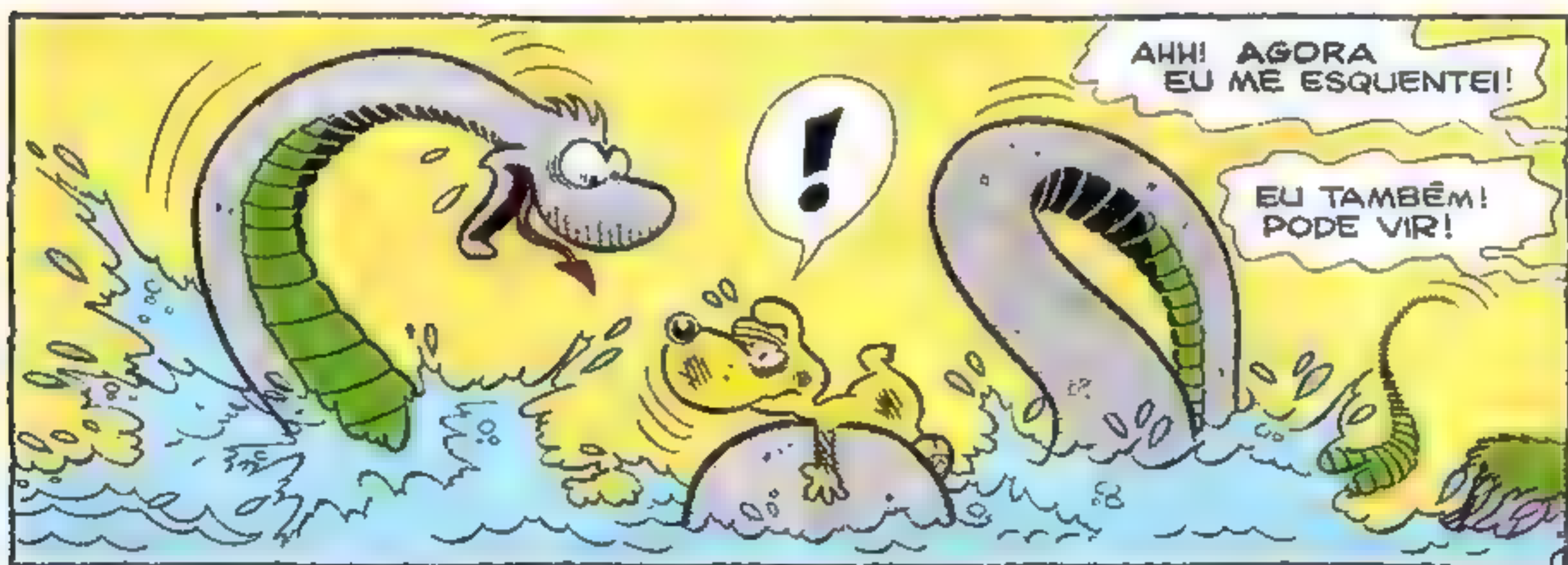
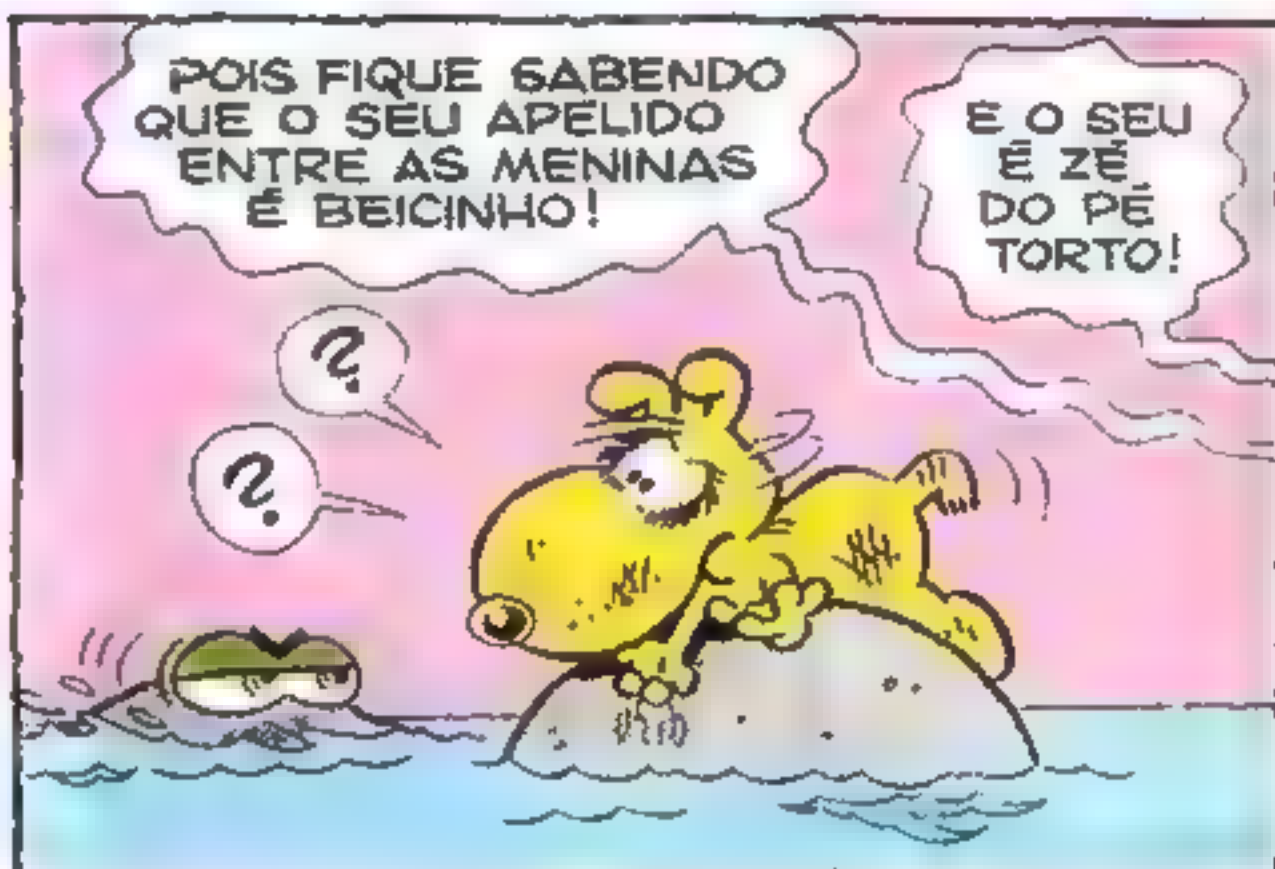
PAE  
POF  
AI!



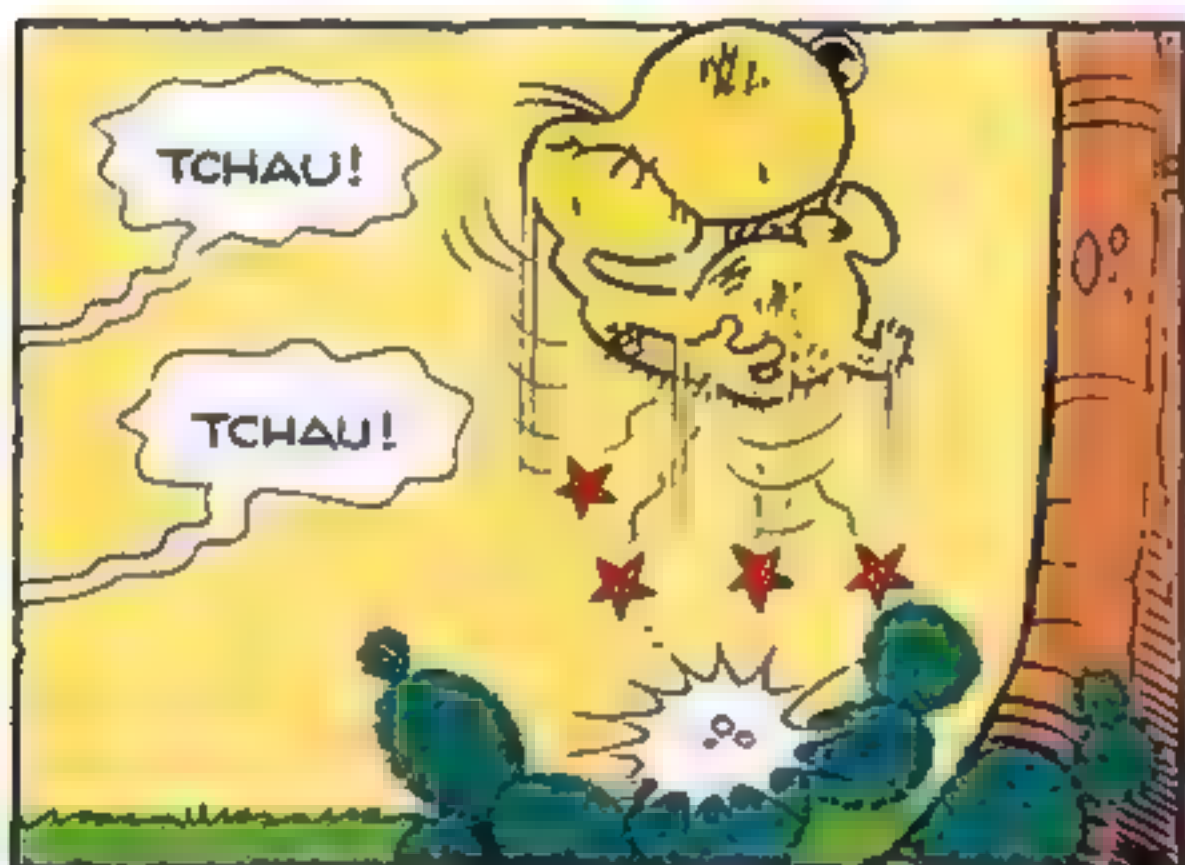




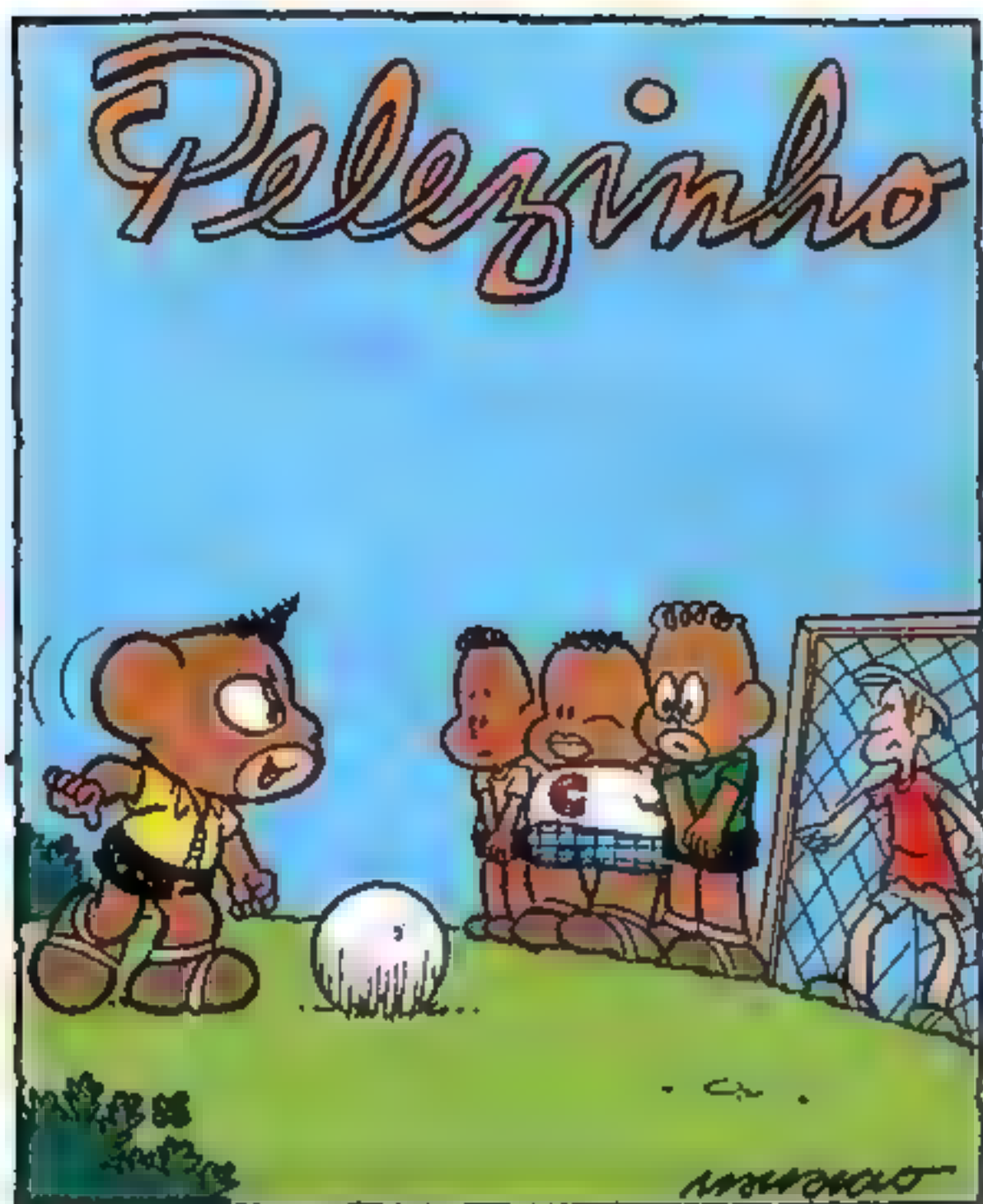












**PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA**  
**PARA SE DIVERTIR E**  
**GUARDAR PARA SEMPRE.**



# Arquivos

do

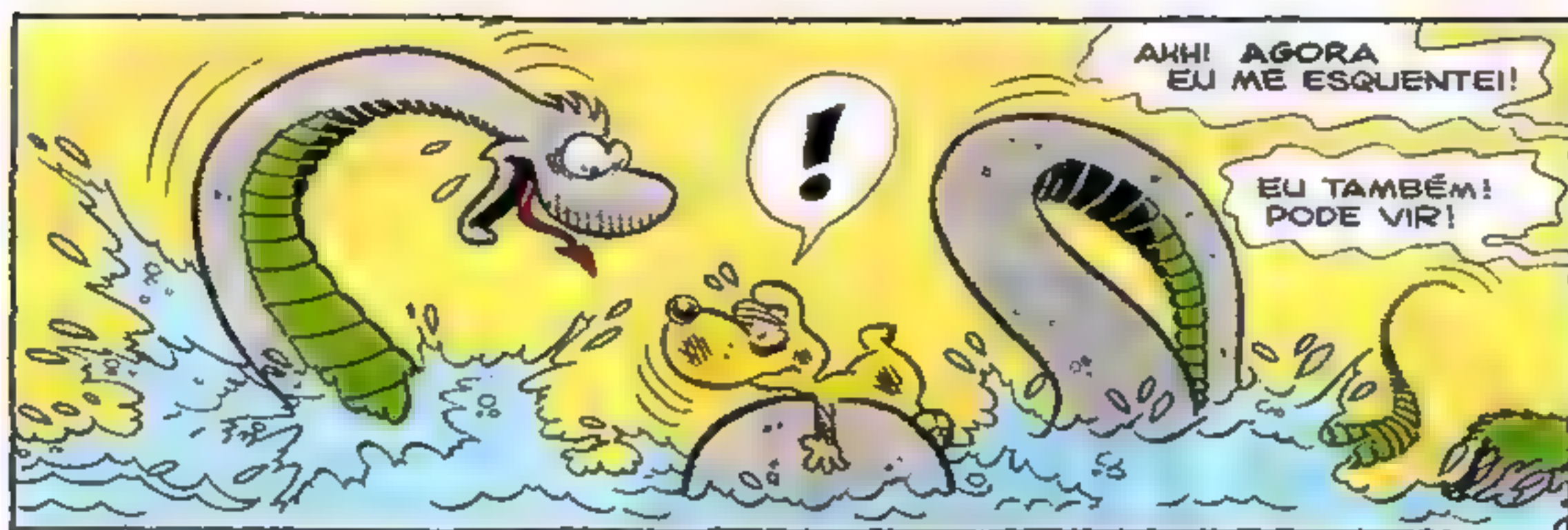
## Pelezinho

texto: Sidney Gusman

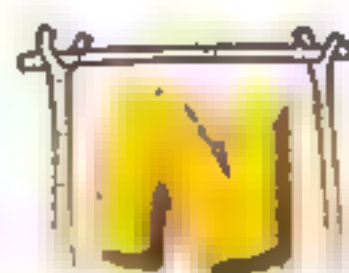


história que abre *Pelezinho 2* (de setembro de 1977, custando Cr\$ 6,00), *Um Colega de Infância*, também seria impublicável atualmente. Apesar do pedido da caixa do banco, a Dona Maricota, Pelezinho e Cana Braba reagem a um assalto contra bandidos armados, usando suas “habilidades futebolísticas”. Uma curiosidade: é aqui que Dondinho, o pai de Pelezinho, aparece pela primeira vez. Aos poucos, o “elenco” da revista ia se formando. No final, Dondinho e os garotos dão um jeito para ajudar na recuperação do seu amigo de infância, Zé Baixinho, usando o futebol.





Como acontece habitualmente na *Turma da Mônica*, os personagens de Pelezinho também viviam às turras, por razões bobas, quase sempre ligadas a futebol. Eram as famosas brigas de crianças. O problema é que, em *Briga à Parte*, sobrou para o pobre Rex, com direito até a serpente marinha no laguinho!



Na primeira tira desta edição, Pelezinho começa a demonstrar um quê da personalidade da Mônica. A potência de seus chutes era comparável às coelhadas da dentucinha mais famosa do Brasil. Mandar a barreira para dentro do gol, com bola e tudo, não é para qualquer um.

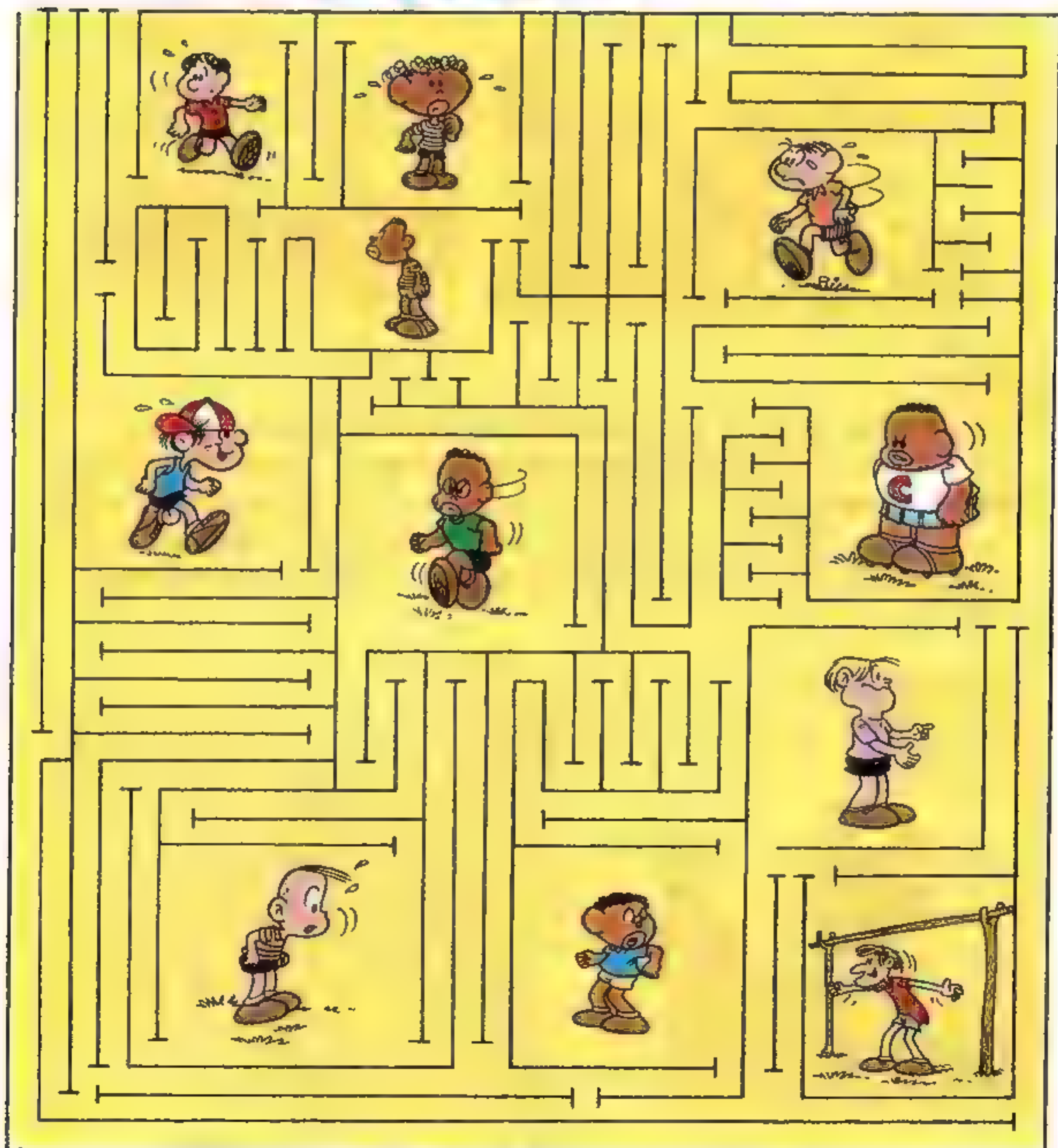


# A PARADINHA



## MARCAÇÃO CERRADA

Para fazer o gol, Pelezinho precisa passar por todos os marcadores, sem passar duas vezes pelo mesmo lugar. Vamos ajudar nosso amiguinho?

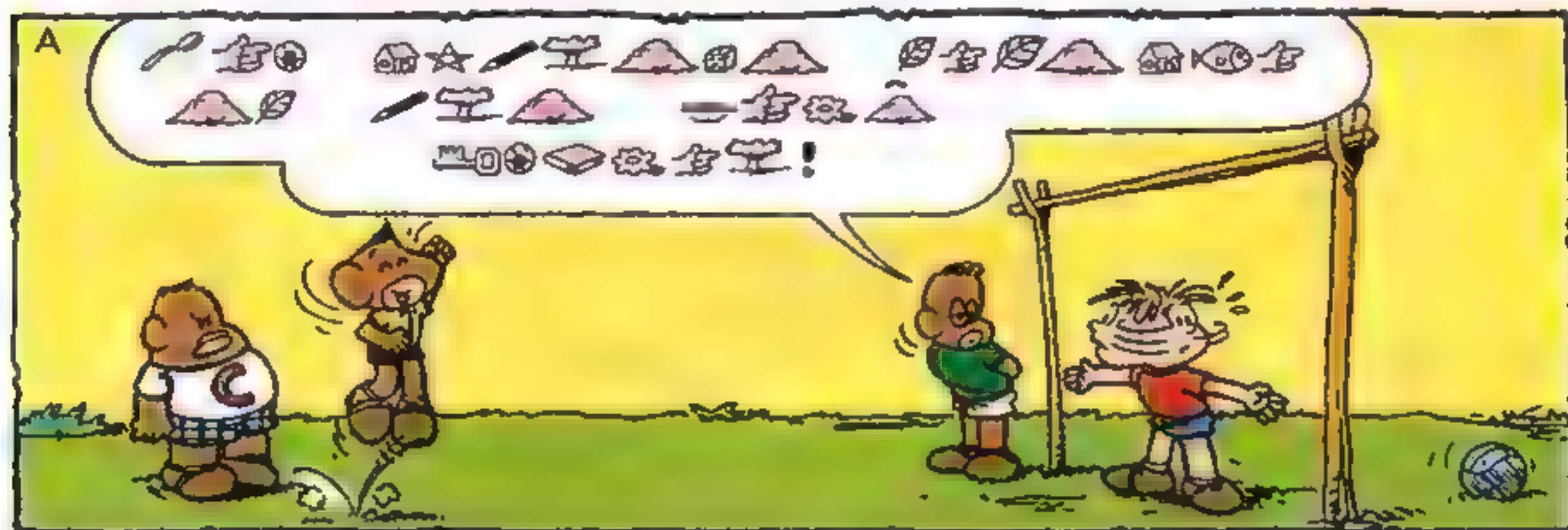


ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 78!



# TABELINHA

Descubra o que o Teófilo está dizendo, trocando os sinais pelas letras correspondentes.



A = ★

C = 🌸

E = 🏔️

F = 🥄

I = ⚽

L = 🎲

M = 🍃

N = 🏠

O = 🖐️

P = 🔑

Q = 🖋️

S = 📖

T = 🐟

U = 🌳

V = 🗑️

B

FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5



FIG. 6



Qual a figura diferente?





A) Que tipo de jogada o Pelezinho tentou fazer?

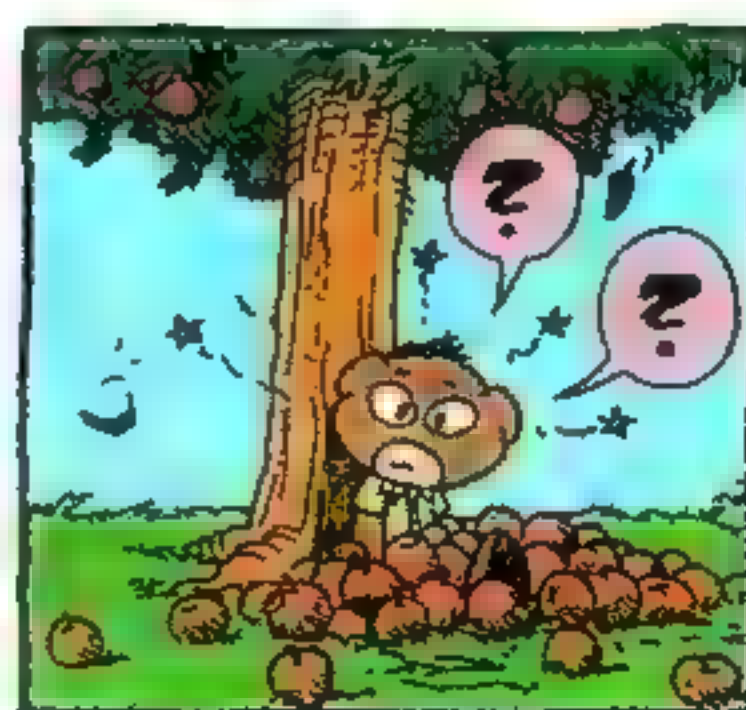


B) Quem está com a razão, o Cana Braba ou o Pelezinho?



## RETRANCA

Na laranjeira havia 4 dúzias de laranjas, mas por causa do sonho do Pelé, caíram 35. Quantas laranjas restaram no pé?





# DRIBLE DE PALAVRAS

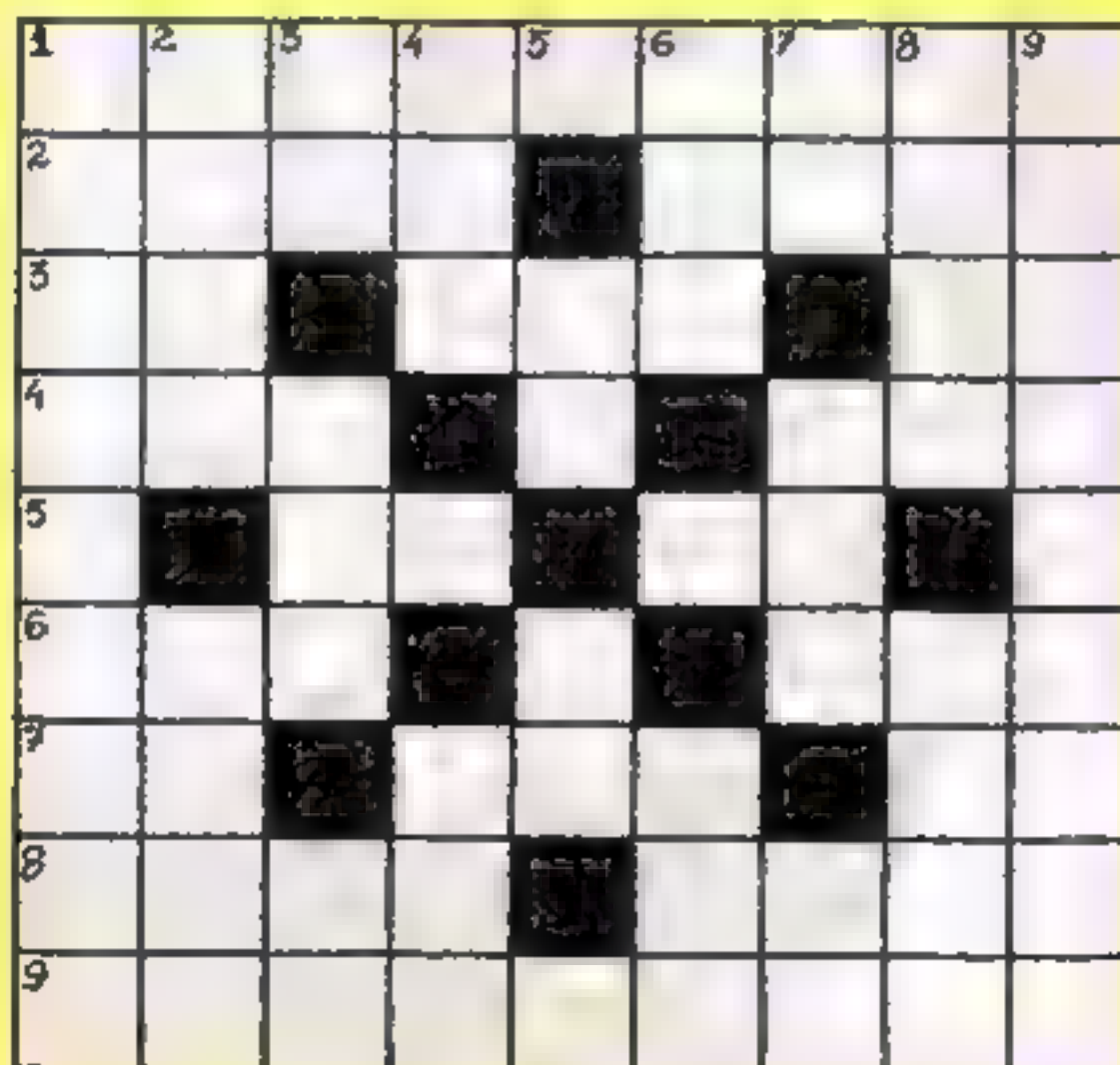
A

Você se lembra dos jogadores que venceram a Itália em 1970, tornando o Brasil tri campeão mundial? Pois então preencha o diagrama abaixo com os nomes deles. Pra facilitar, já colocamos o nome do capitão do time e as iniciais dos outros jogadores.



B

## PALAVRAS



## CRUZADAS

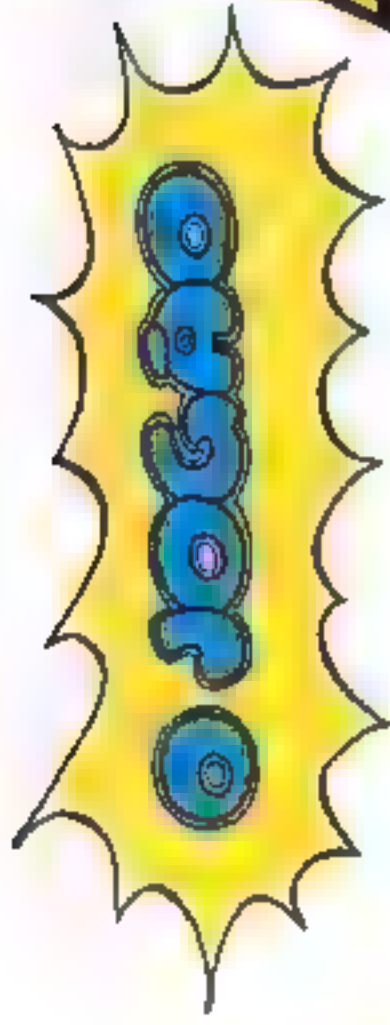
### Horizontais

- 1 - O reizinho do futebol.
- 2 - Príncipe do Emirado - Ilha de Coral.
- 3 - Deus egípcio - Suspiros - Nota musical.
- 4 - Nome de mulher - Órgão da ONU.
- 5 - Terceira nota musical - 51 em algarismos romanos.
- 6 - Interjeição de alegria - Pronome possessivo.
- 7 - Sozinho - Única - Entre o R e o U.
- 8 - Filas - Fábulas mitológicas.
- 9 - Usa-se no banho (pl.).

### Verticais

- 1 - Que oferecem perigo (pl.).
- 2 - Aves pernaltas - O Pelezinho joga ...
- 3 - Símbolo químico do lítio - Adora - Prefixo de oposição.
- 4 - Época - Utilizo.
- 5 - Seguir - Unidade.
- 6 - Seguias - Queira bem.
- 7 - Nota do Tradutor - Final - Charme.
- 8 - Sessenta minutos - Pronome Demonstrativo.
- 9 - Tubos condutores de petróleo





# PÊNALTÍ!



Vamos marcar uns gols no Frangão? Pois bem, primeiro cole as figuras 1 e 2 sobre um papelão grosso. Depois recorte tudo direitinho, dobre as partes A e B da figura 1 e cole sobre as partes A e B da figura 2. Só falta agora arrancar um botão que passe pelo orifício. E pronto! Cada jogador chuta cinco pênaltis e... quem fizer mais gols é o campeão.

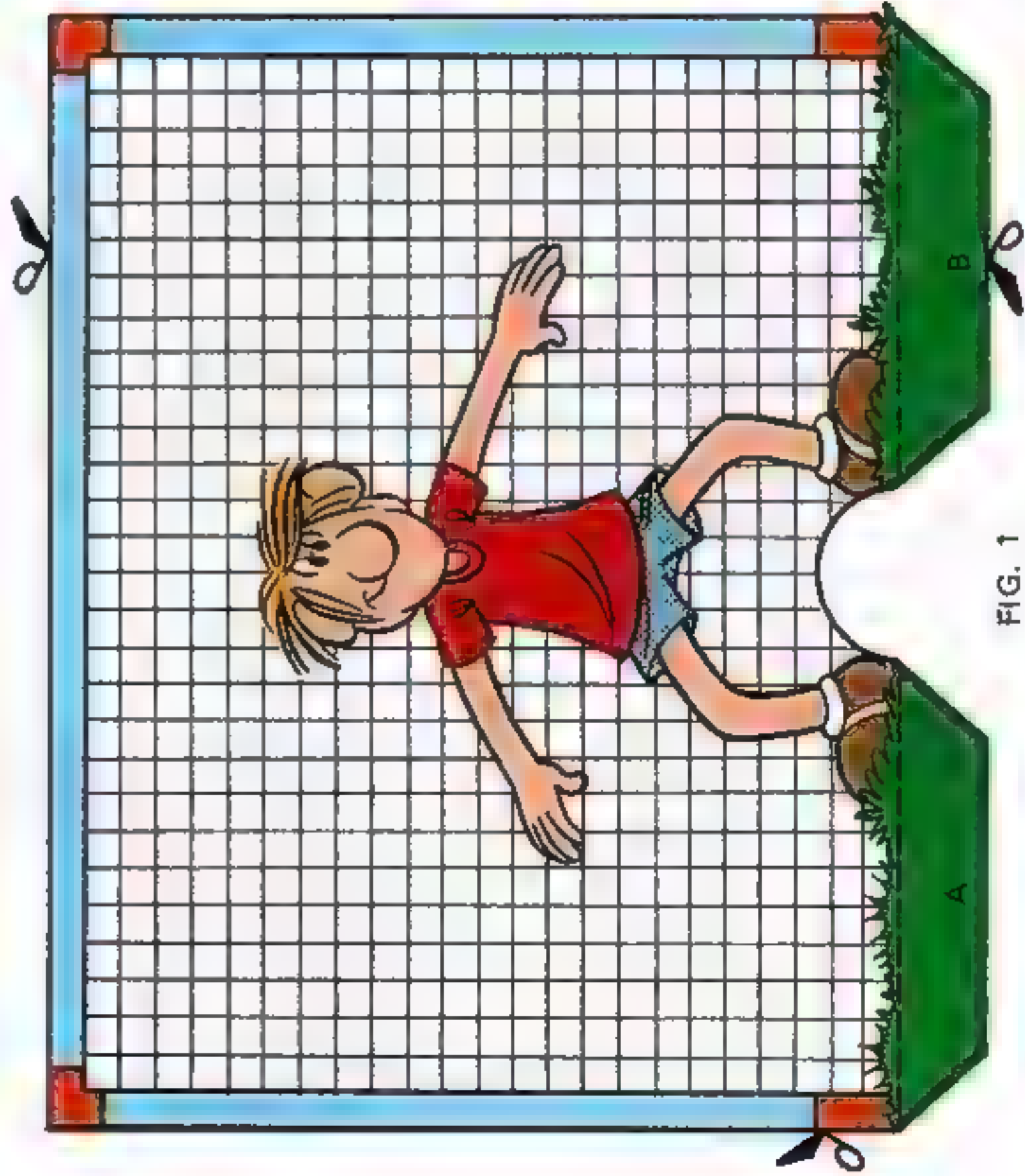


FIG. 1

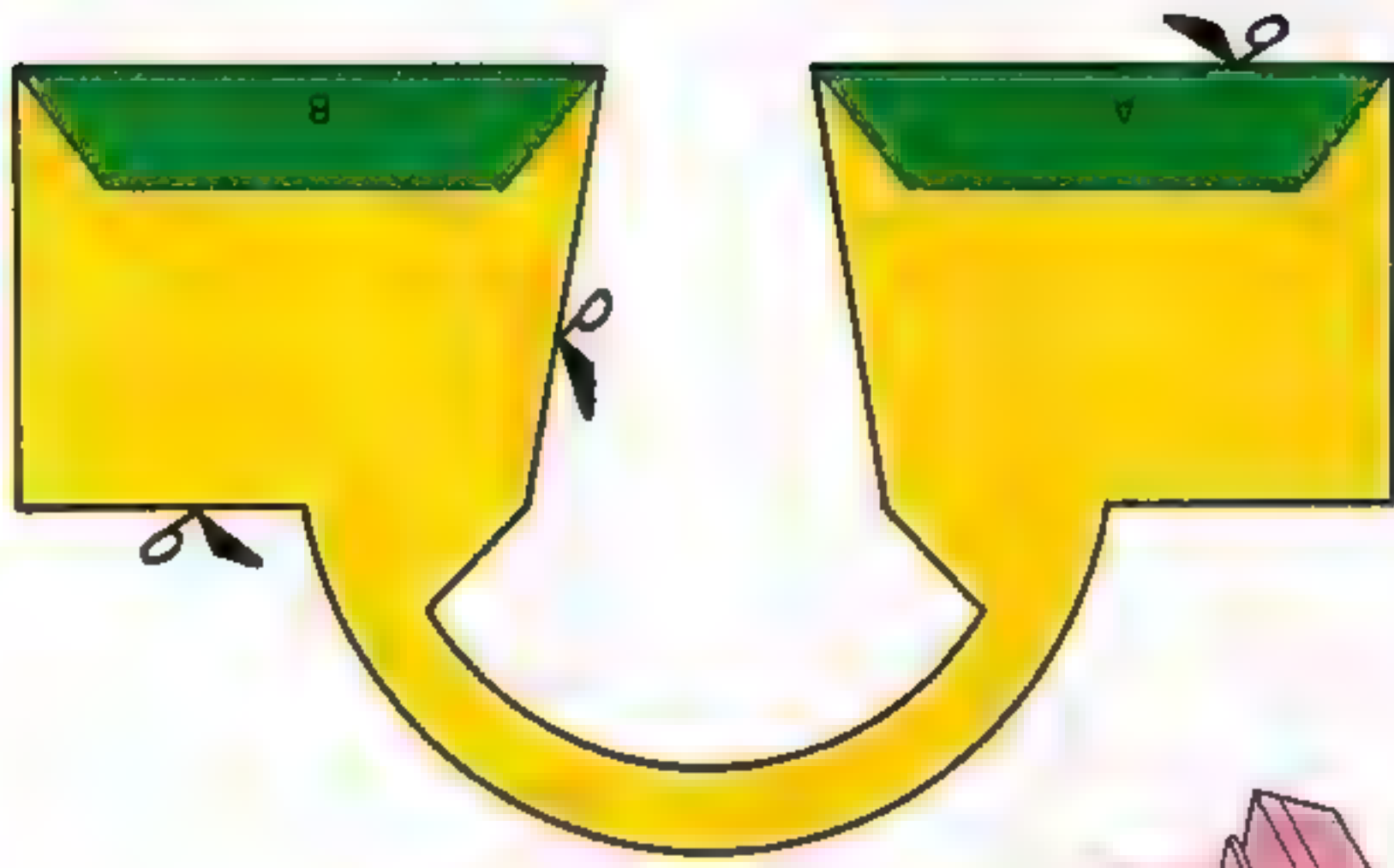


FIG. 2

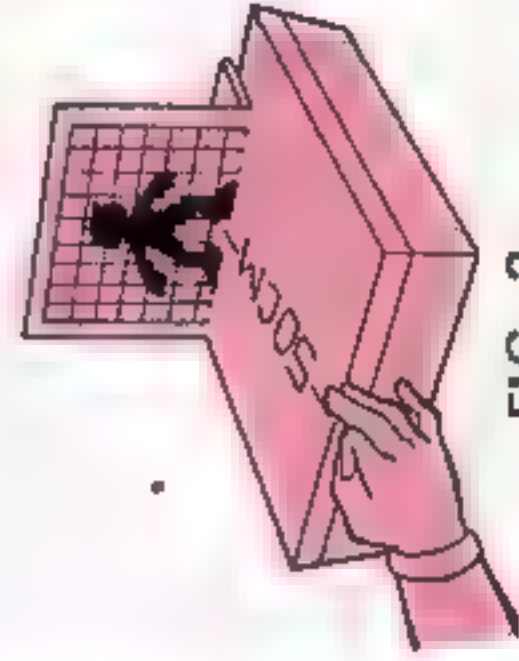
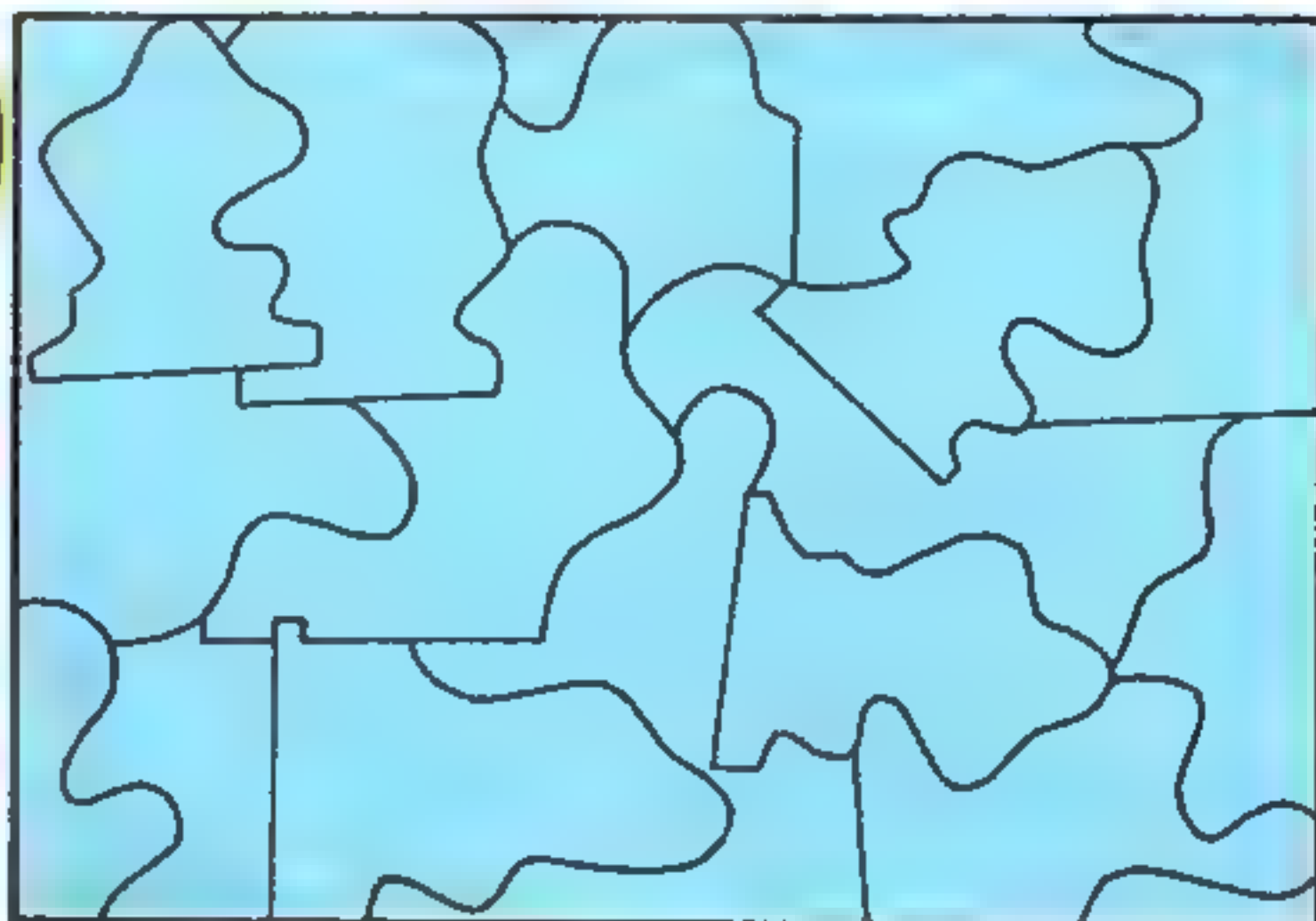


FIG. 3



# OLHO VIVO!

QUANTAS FIGURAS IGUAIS A ESTA VOCÊ PODE ENCONTRAR NO QUADRO AO LADO?



## O JOGO DOS 10

A

Descubra dez diferenças entre os desenhos A e B



B





# a turma do Pelezinho

Somente um dos cubos abaixo corresponde ao da figura A. Você é capaz de descobrir qual é? (Se não conseguir, é só colar a figura A numa cartolina, recortar e formar o cubo da turma do Pelezinho)

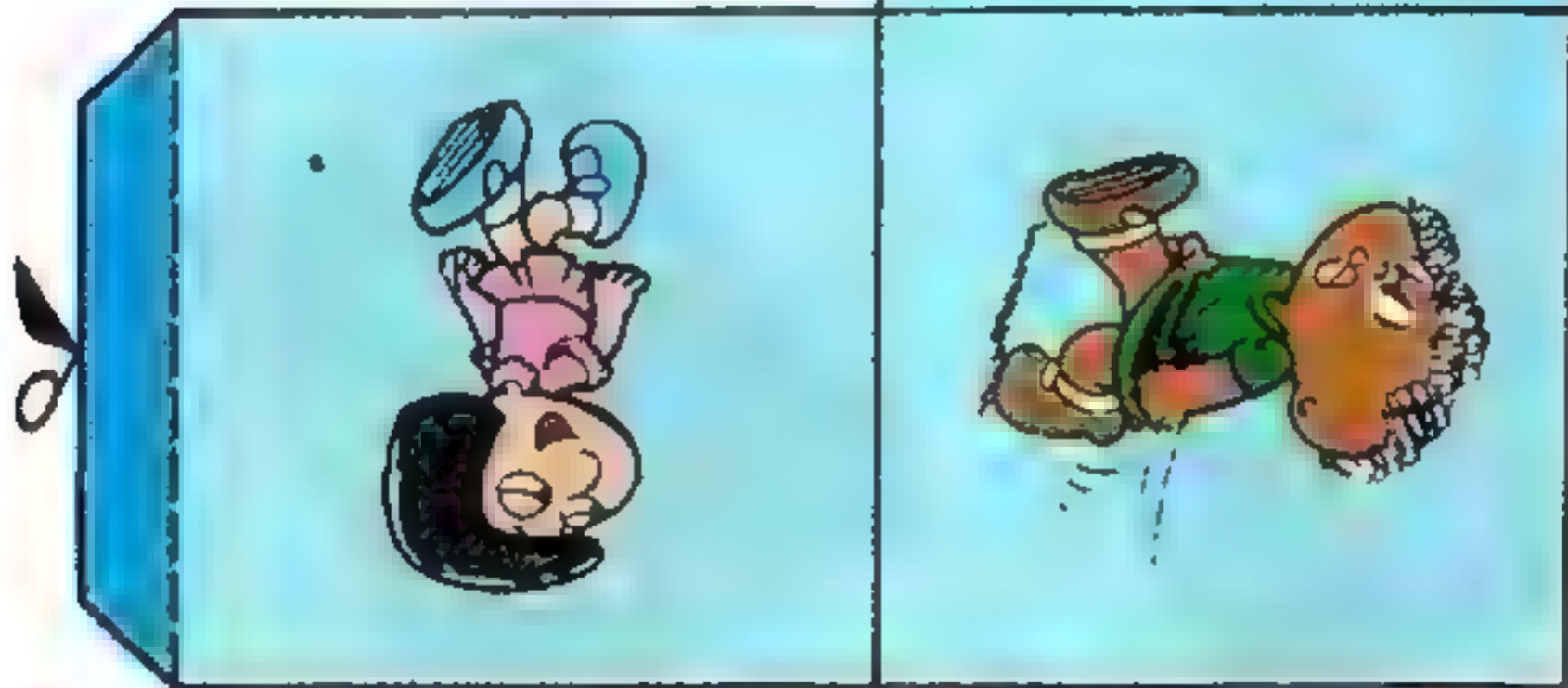
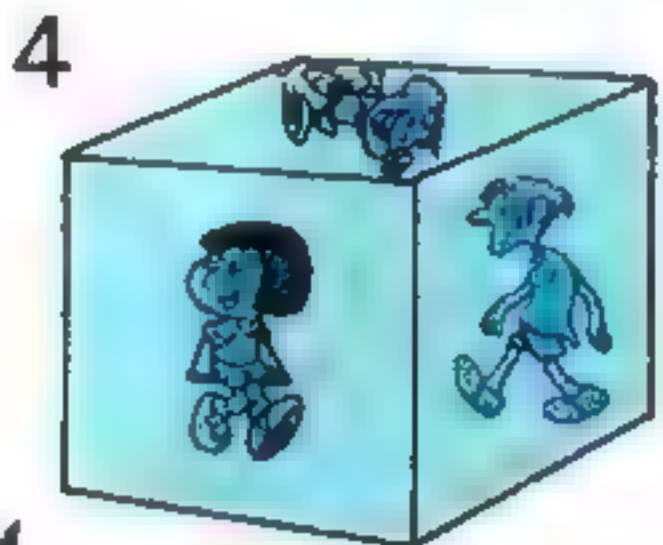
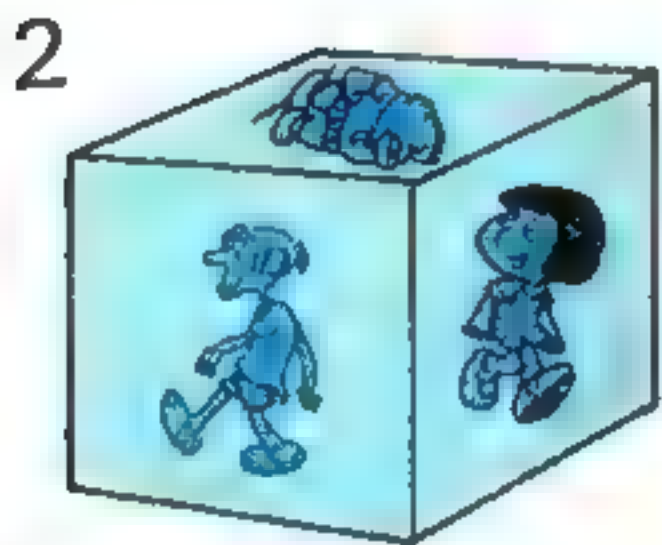
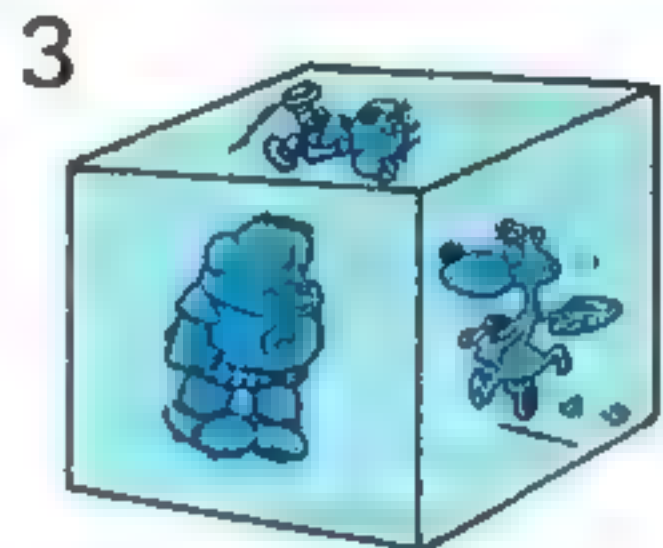
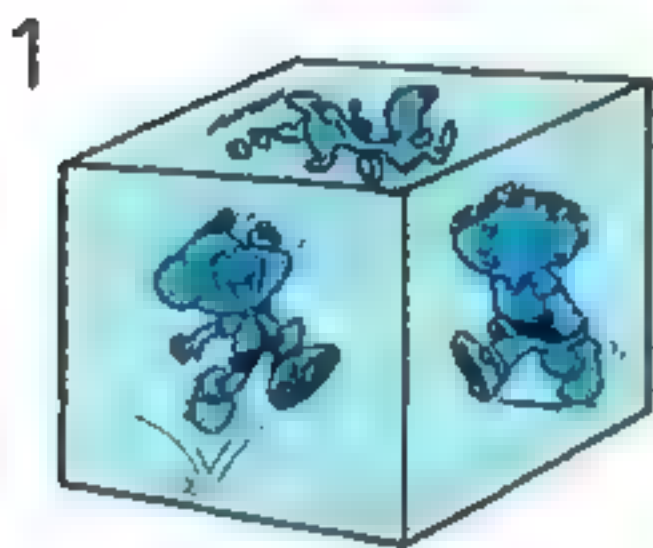
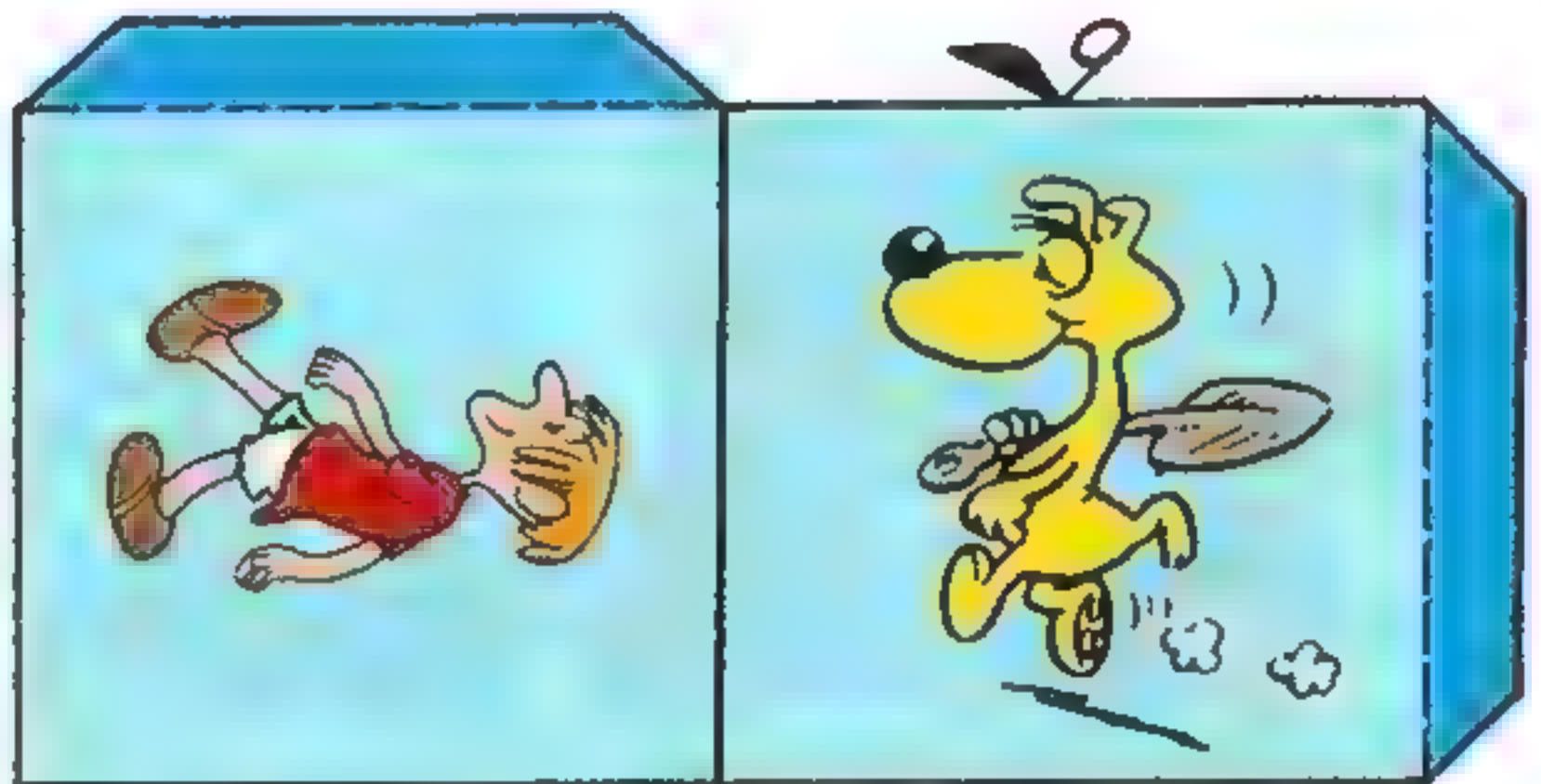
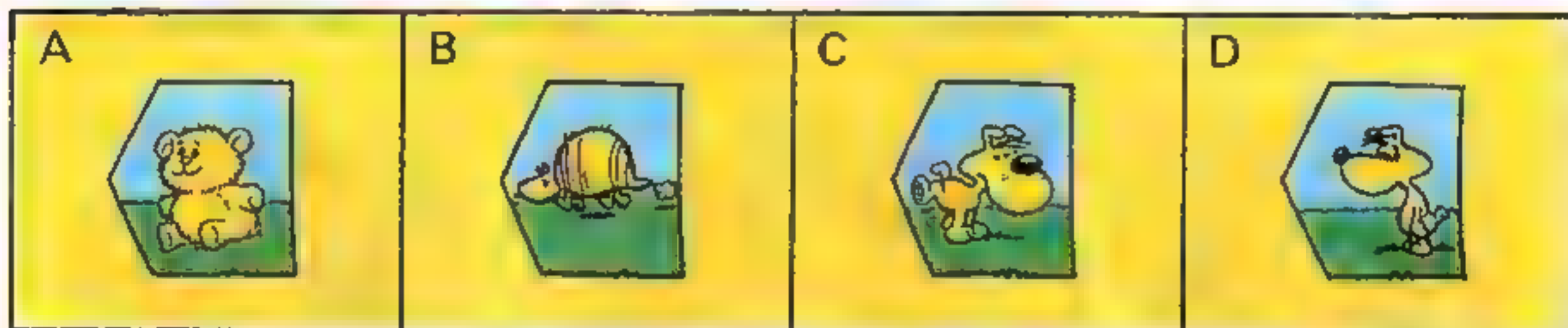


FIGURA A



# Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?



# ESCALAÇÃO



Coloque em ordem os quadrinhos.





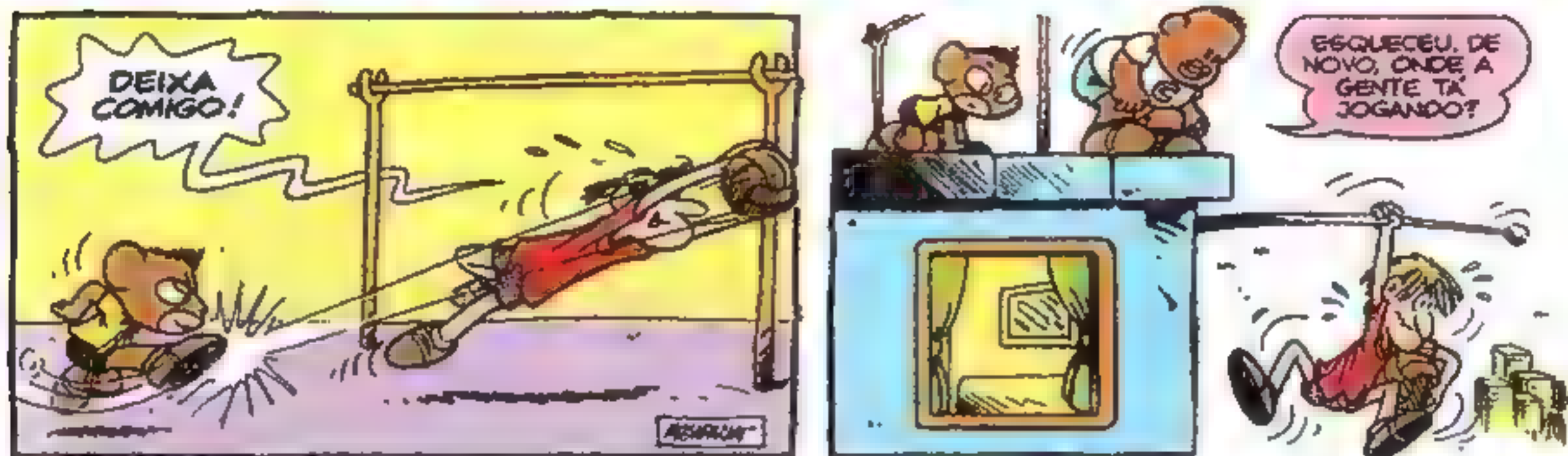
# JOGO de PALAVRAS

Você tem 15 minutos pra descobrir, no quadro abaixo, 25 modalidades de esporte, escritas nos sentidos vertical e horizontal, de cabeça pra baixo e de trás pra frente. Será que você consegue?

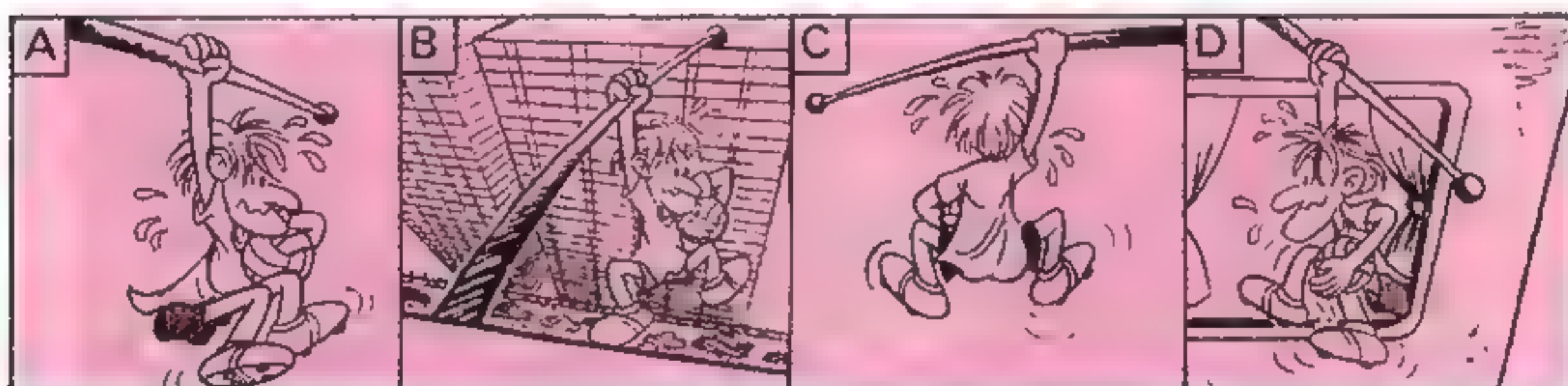
A	F	B	E	I	S	E	B	O	L	J	C	D	G
S	U	R	F	E	A	F	G	H	I	U	J	K	I
L	T	M	N	O	T	Ê	N	I	S	D	P	O	N
R	E	M	O	Q	L	R	S	T	U	Ô	V	M	Â
W	B	X	Y	Z	E	A	B	C	D	E	V	S	S
B	O	F	P	A	T	I	N	A	Ç	Ã	O	I	T
A	L	P	I	N	I	S	M	O	R	G	L	L	I
S	K	A	T	E	S	H	I	J	U	K	E	C	C
Q	L	M	C	A	M	P	I	N	G	N	I	I	A
U	P	O	P	I	O	L	S	O	B	Q	B	C	R
E	E	S	T	E	U	V	V	X	I	Z	O	O	A
T	S	B	N	U	C	G	O	L	F	E	L	T	H
E	C	I	A	Q	J	T	K	L	M	N	O	O	B
B	A	U	T	O	M	O	B	I	L	I	S	M	O
O	R	P	A	H	Q	N	R	S	T	U	V	W	L
L	T	X	Ç	Z	Y	H	A	B	C	D	E	F	I
G	A	H	Ã	I	V	O	M	S	I	L	C	I	C
P	O	L	O	A	Q	U	Â	T	I	C	O	L	H
M	N	O	P	Q	O	Ã	Ç	A	T	I	U	Q	E



# OLHA O ÂNGULO!



Qual é o ângulo que o Cana Braba está enxergando o Frangão de cima do prédio?



**RESPOSTAS** — Pág. 21 — **MARCAÇÃO CERRADA** — Veja a solução ilustrada abaixo. Pág. 23 - **TABELINHA**: A) Foi naquele momento em que você piscou. B) A figura n.º 4./Pág. 24 - **PRIII!**: A) Bicicleta. B) O Pelezinho. C) **RETRANCA**: Restaram 13 laranjas./ Pág. 25 - A) **DRIBLE DE PALAVRAS**: Piazza, Jairzinho, Pelé, Clodoaldo, Gérson, Rivelino, Brito, Félix, Everaldo e Tostão. B) **PALAVRAS CRUZADAS** - **Horizontais**: 1) Pelezinho; 2) Emir - Atoí; 3) Ra - Ais - Re; 4) Isa - FAO; 5) Mi - Li; 6) Oba - Meu; 7) Só - Uma - ST; 8) Alas - Mito; 9) Sabonetes - **Verticais**: 1) Perigosas; 2) Emas - Bola; 3) Li - Ama - Ab; 4) Era - Uso; 5) Ir - Um; 6) las - Ame; 7) NT - Fim - It; 8) Hora - Este, 9) Oleodutos./Pág. 28 - **OLHO VIVO!** — Veja a solução ilustrada abaixo. — O **JOGO DOS 10**: 1) Quadro; 2) Fio do telefone; 3) Expressão do rosto do homem; 4) Chuteira do Frangão; 5) Tomada; 6) Fechadura; 7) Estrela próxima ao pé da cadeira; 8) Vaso, 9) Perna da cadeira; 10) Boca do Frangão./ Pág. 29 - **A TURMA DO PELEZINHO**: O cubo n.º 1./ Pág. 30 - **CARTÃO AMARELO**: A peça "C". **ESCALAÇÃO**: 1.º) "B"; 2.º) "D"; 3.º) "A"; 4.º) "C"./ Pág. 31 - **JOGO DE PALAVRAS**: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 32 - **OLHA O ÂNGULO**: o ângulo "B".

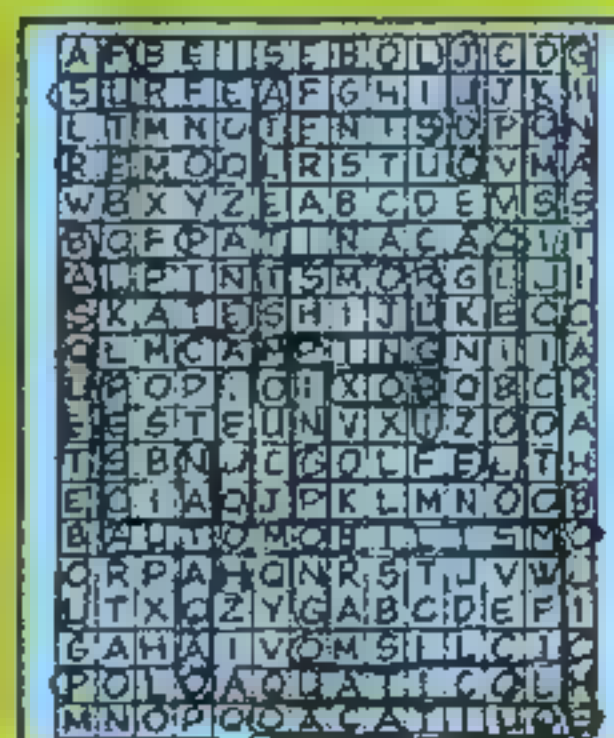
**Pág. 21 - MARCAÇÃO CERRADA**



**Pág. 28 - OLHO VIVO**



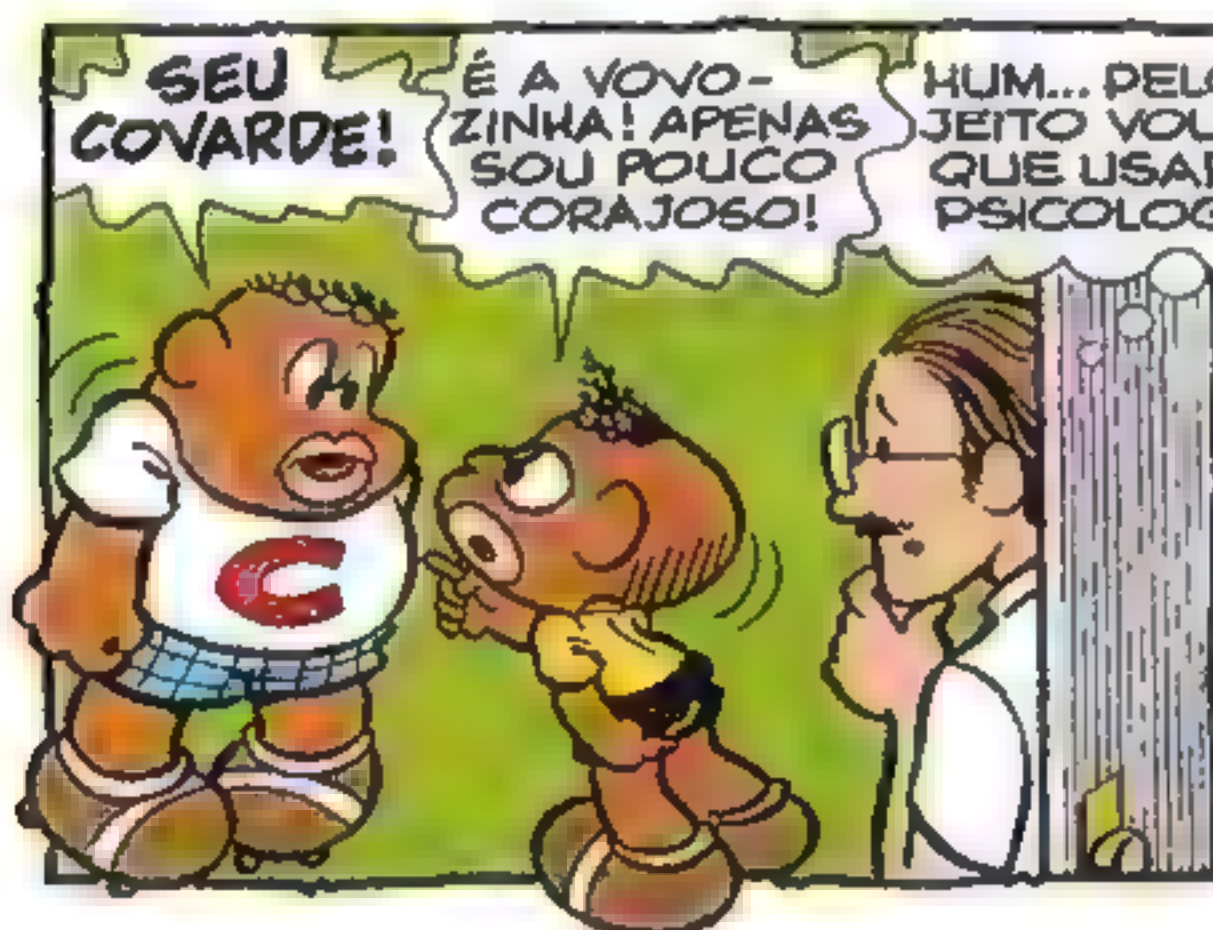
**Pág. 31 - JOGO DE PALAVRAS**



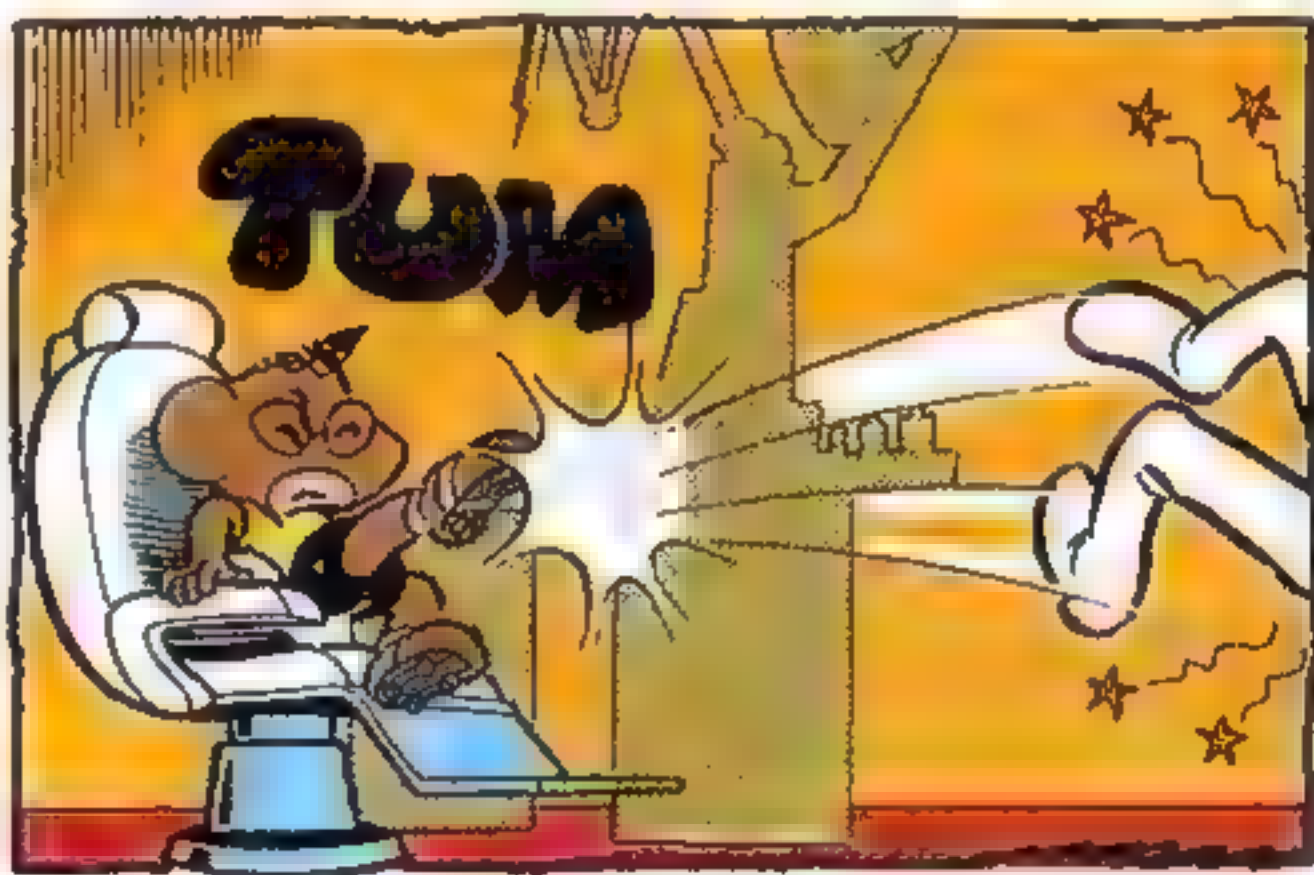
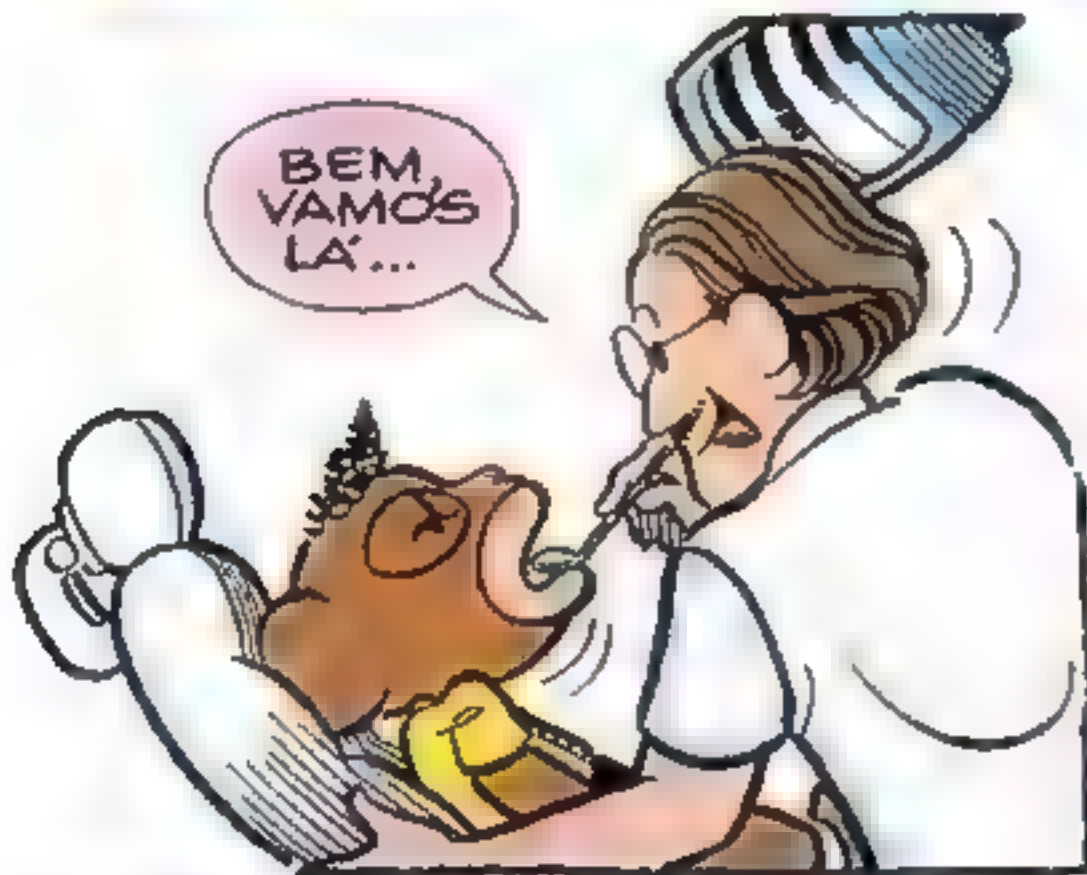


Pelezinho

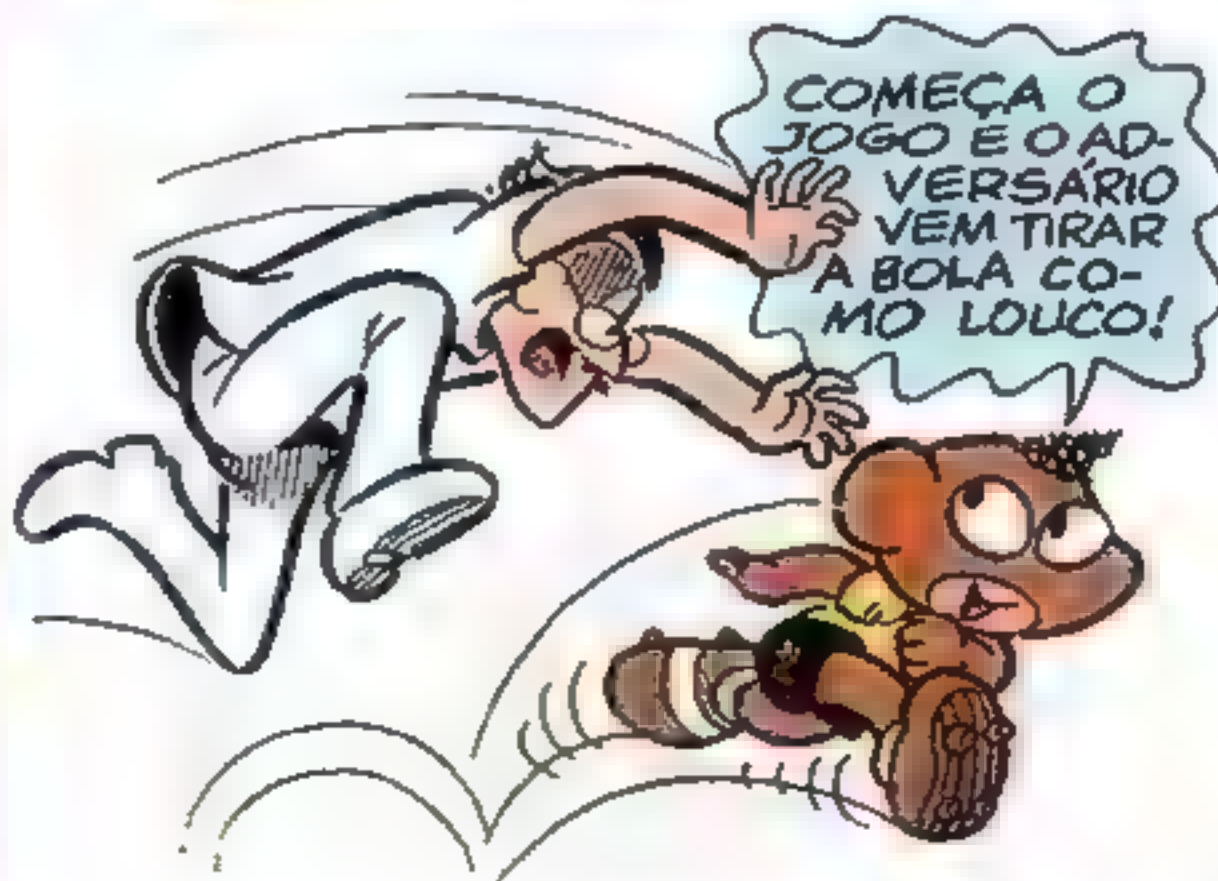
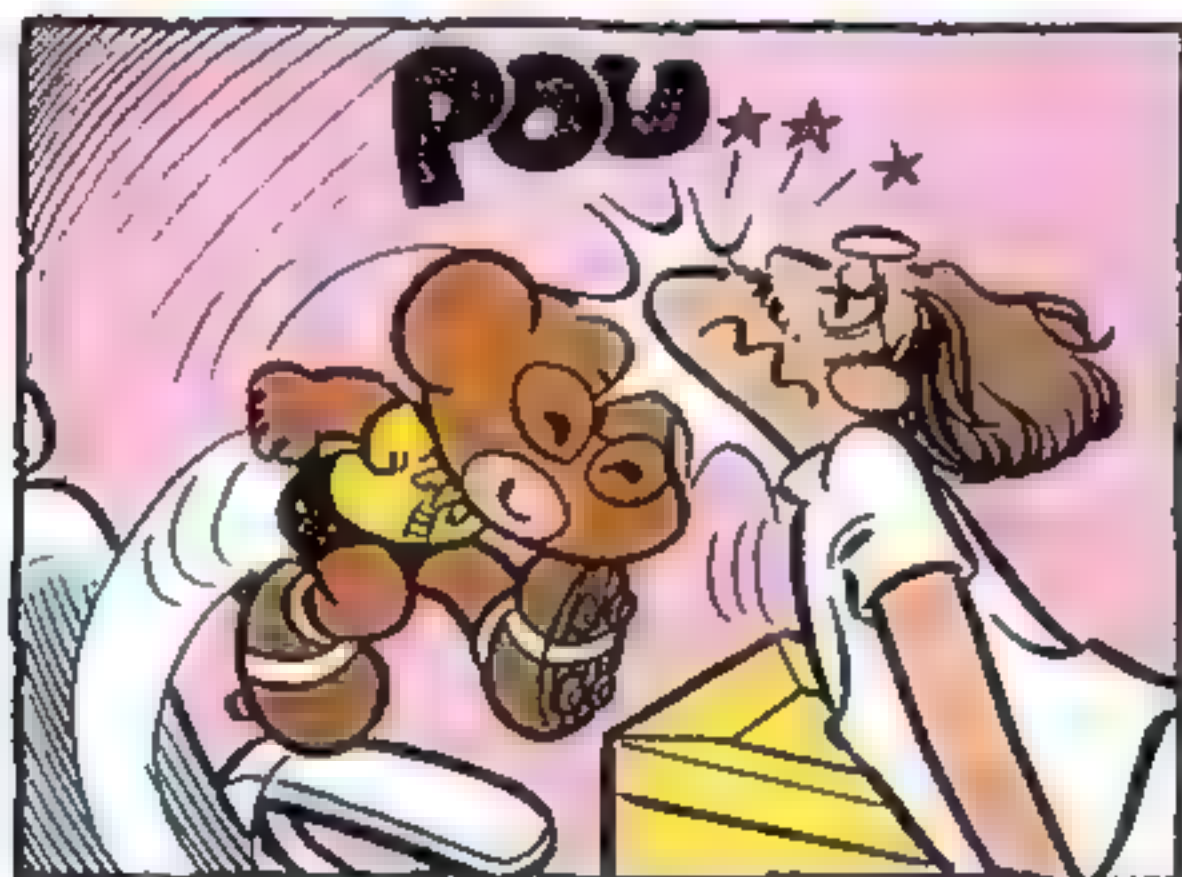
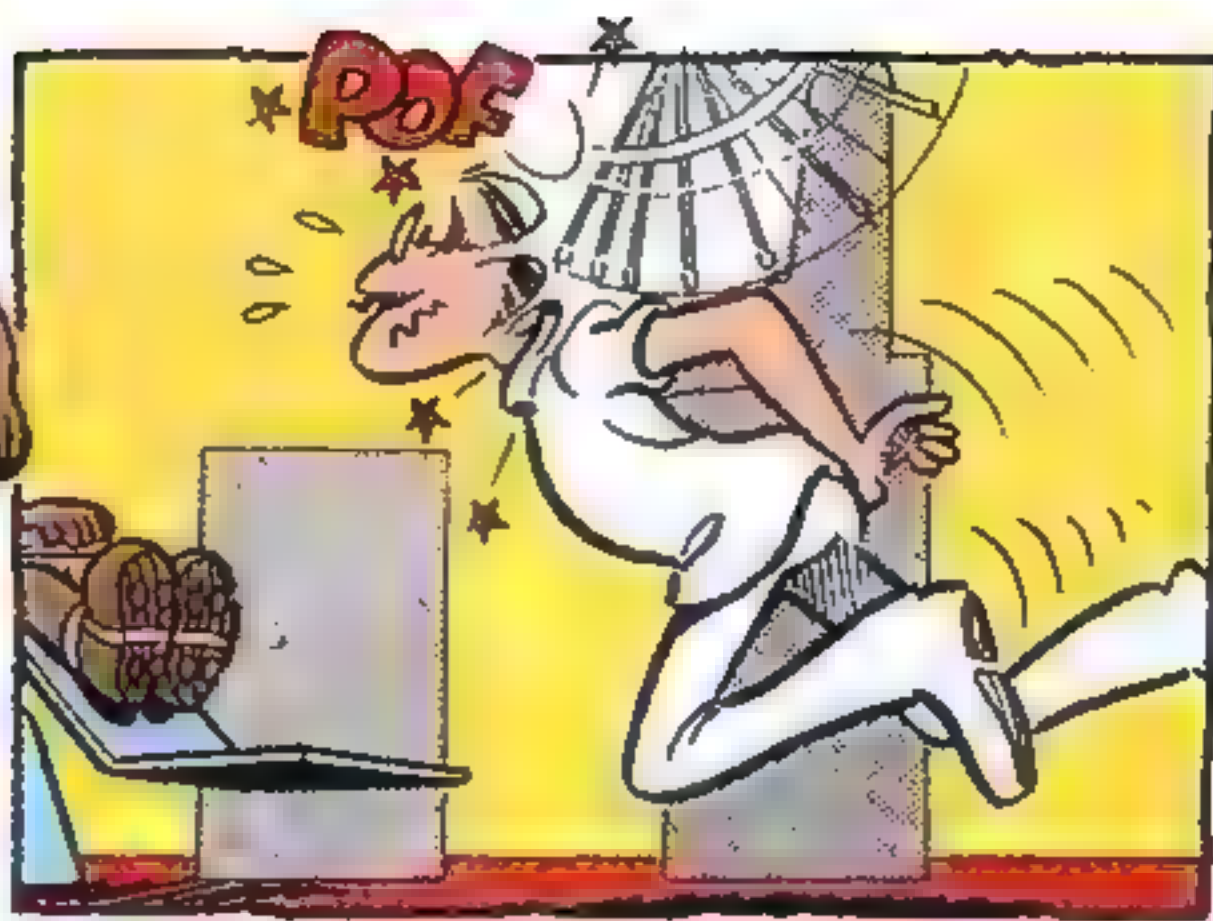
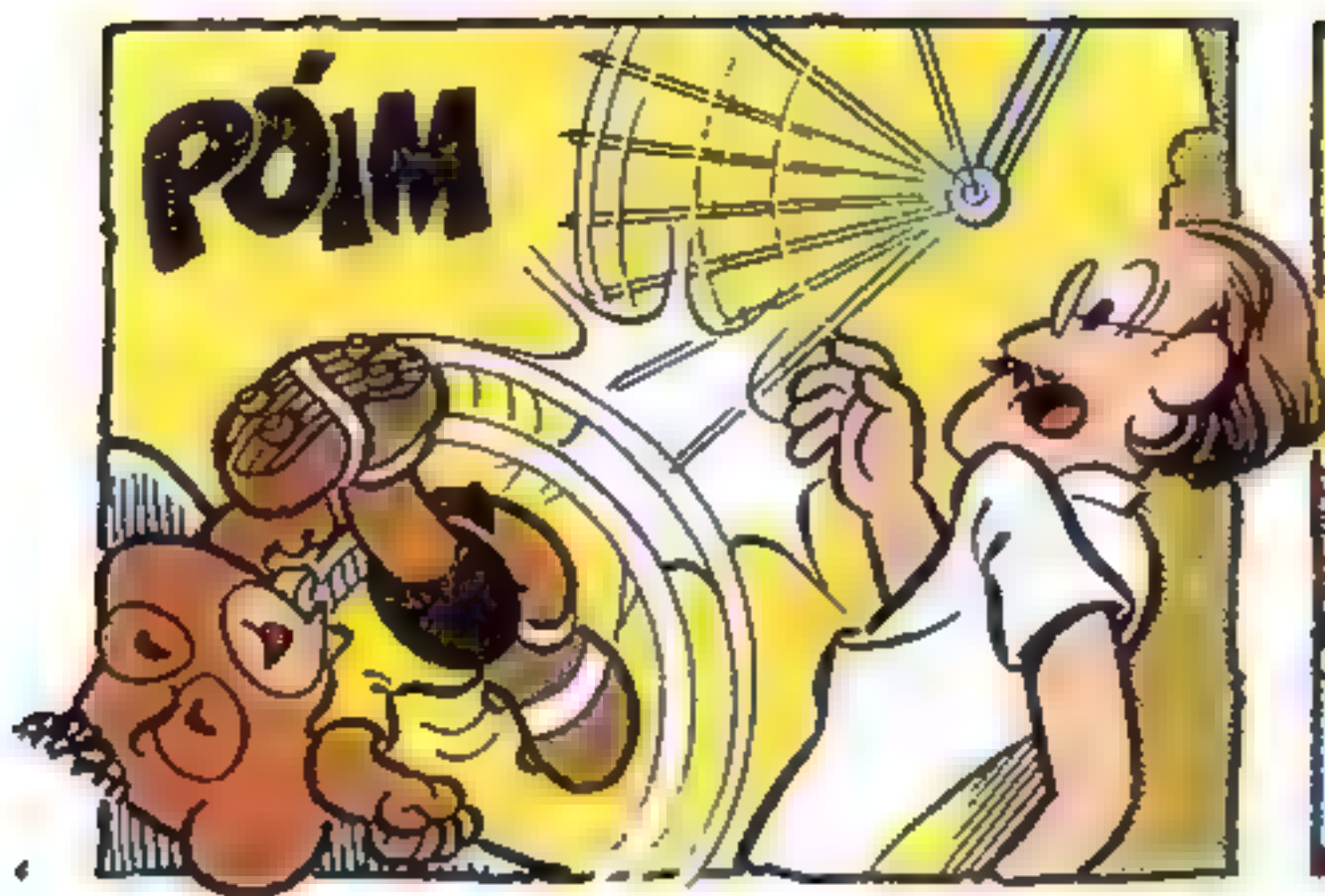
# O PRÓXIMO!



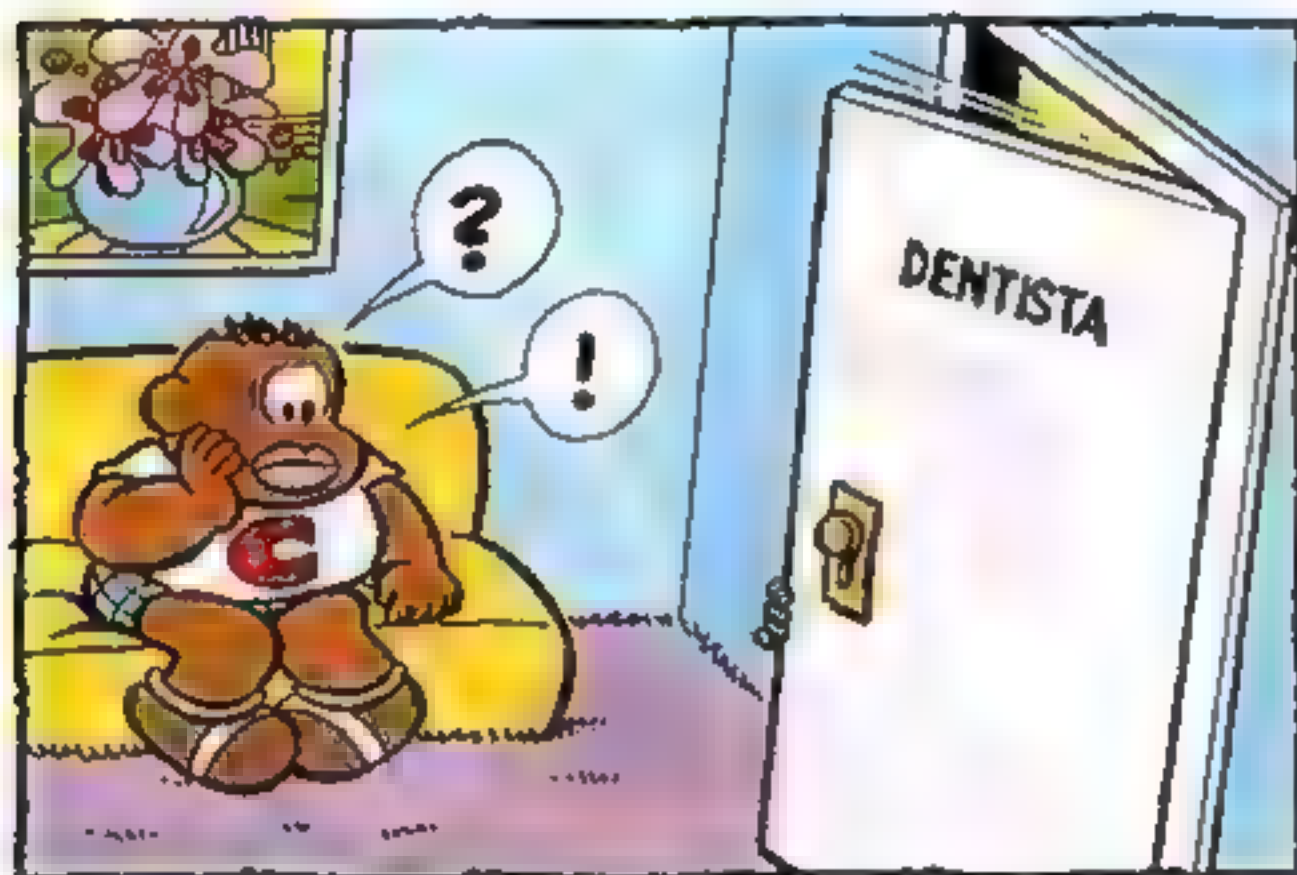
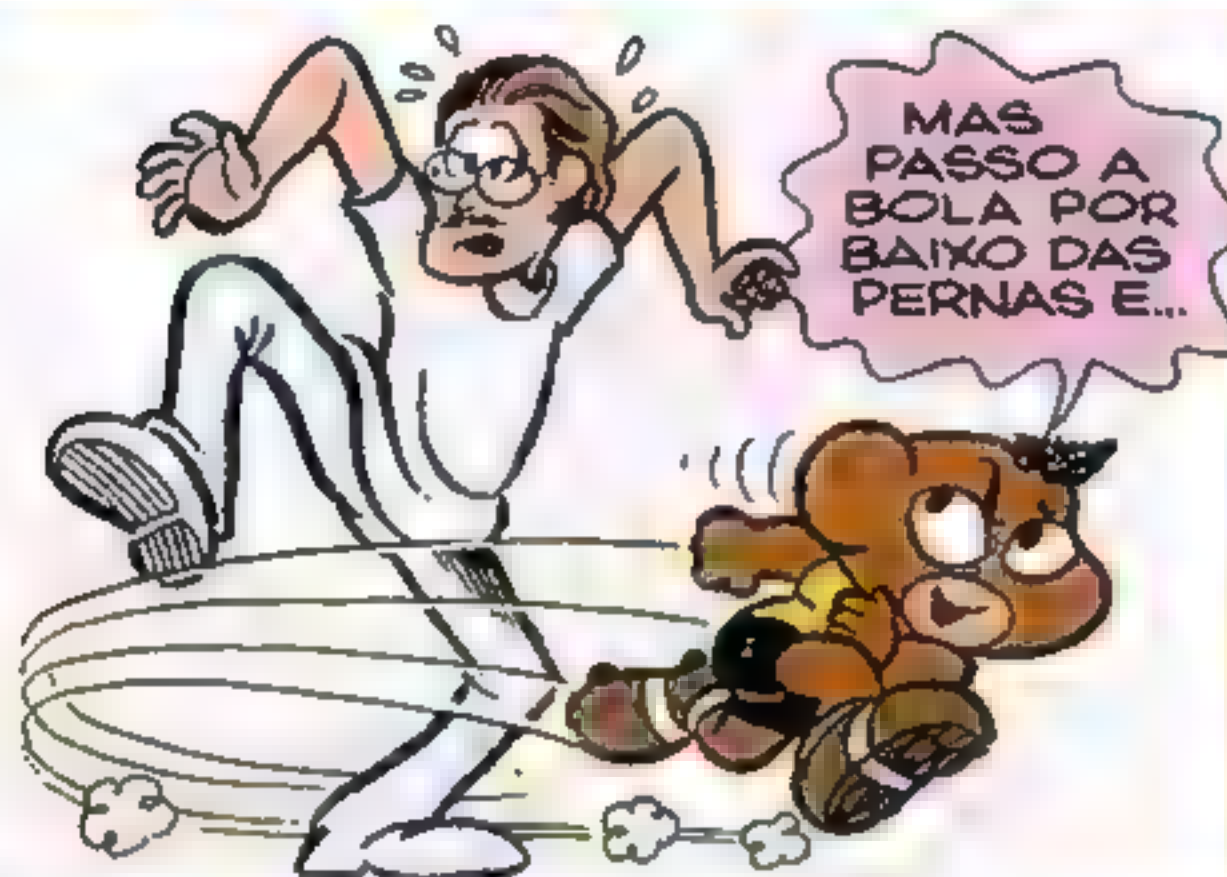








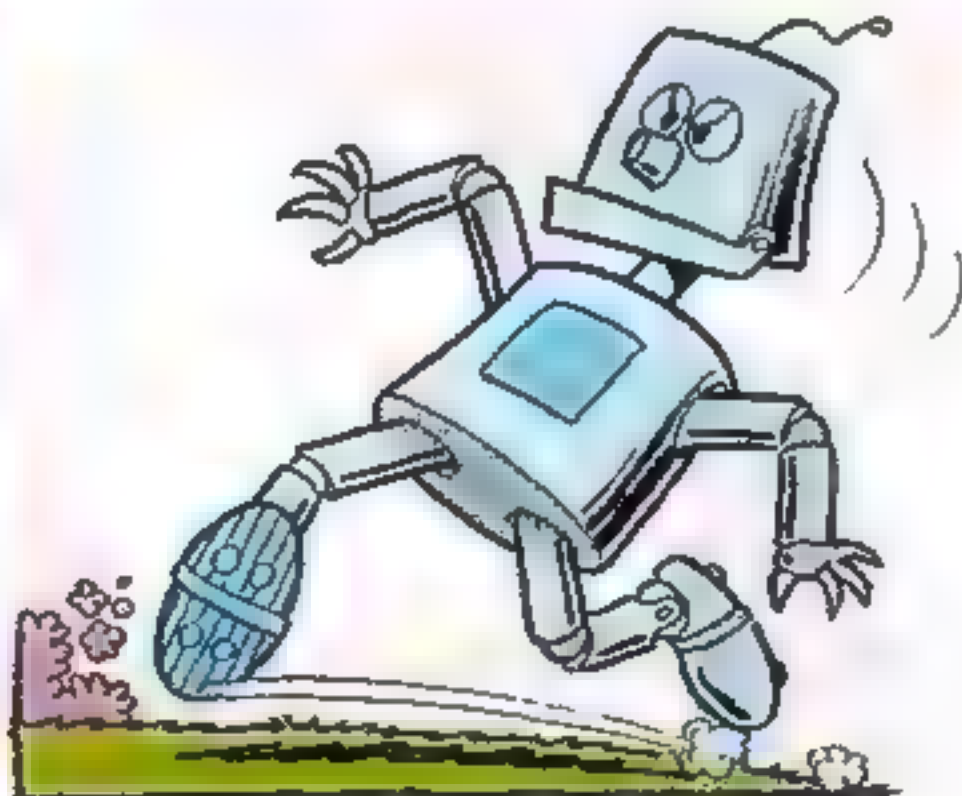
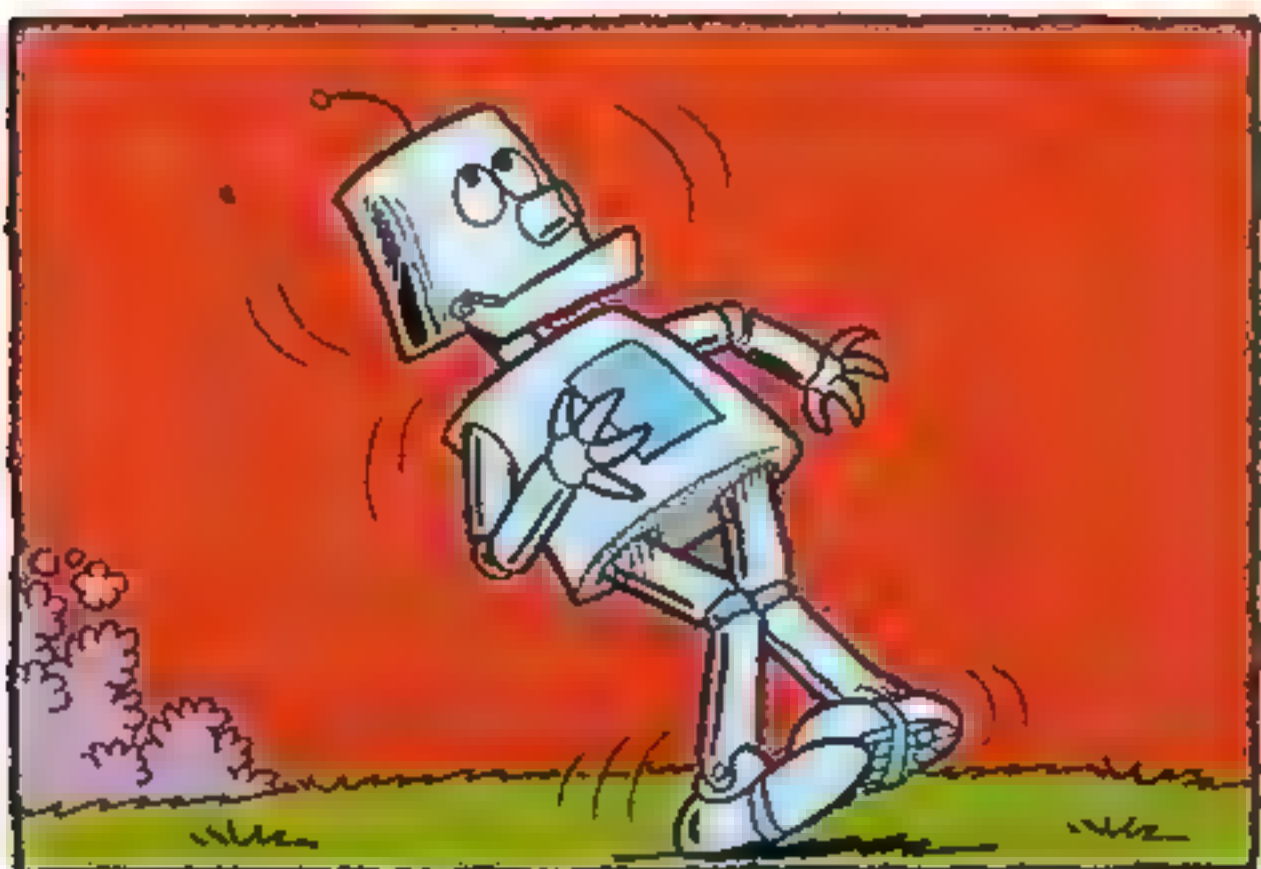
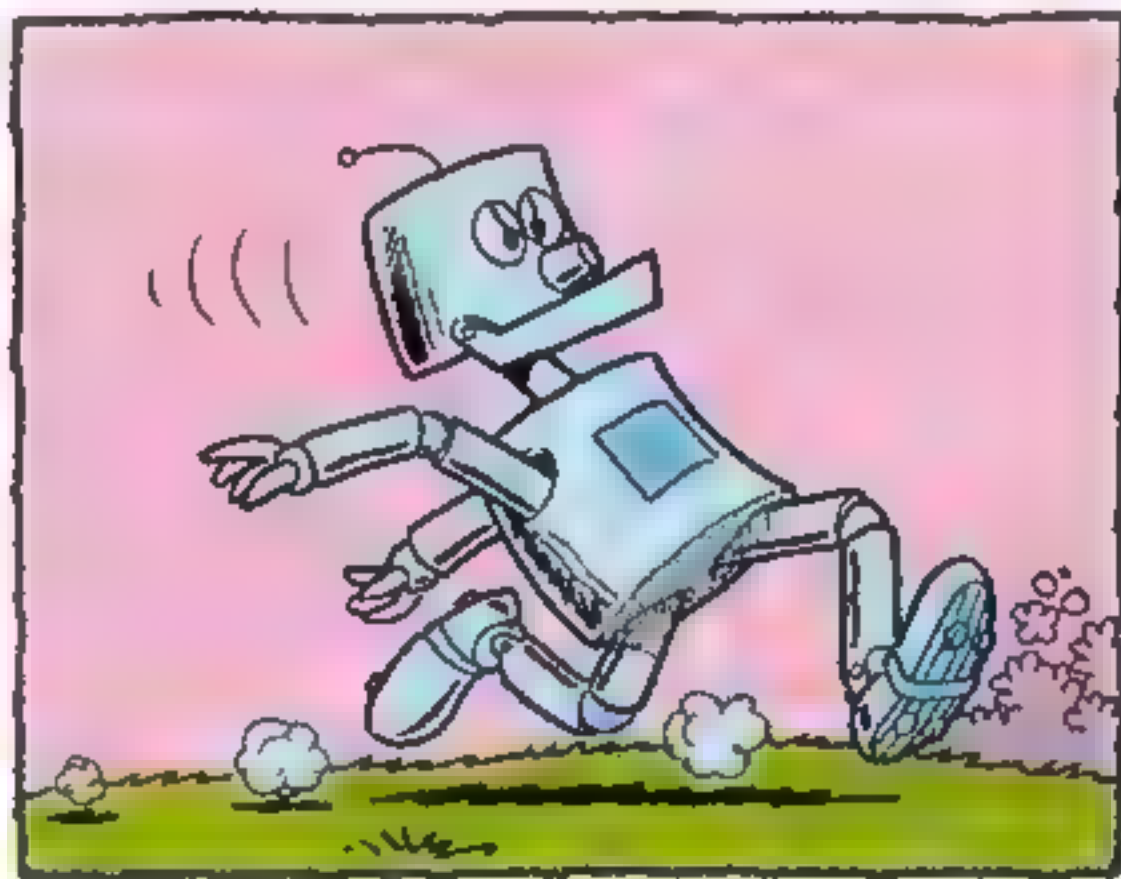
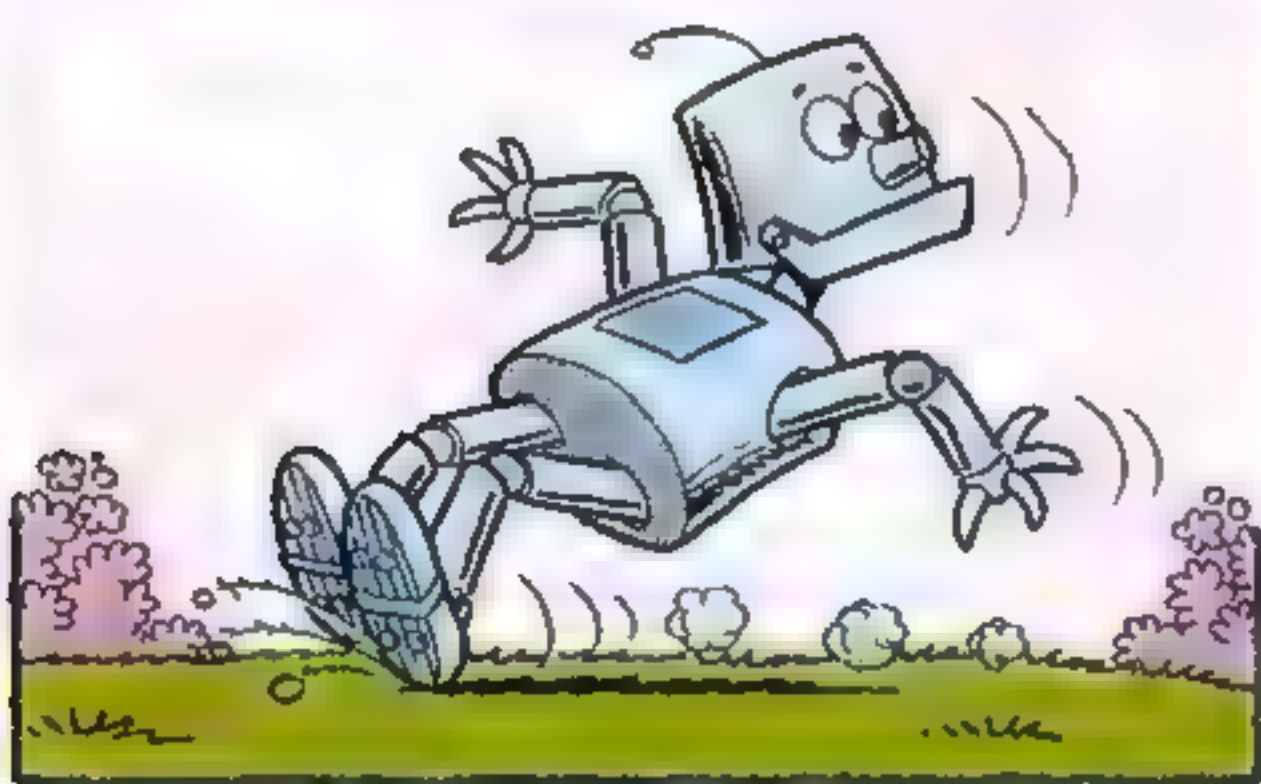
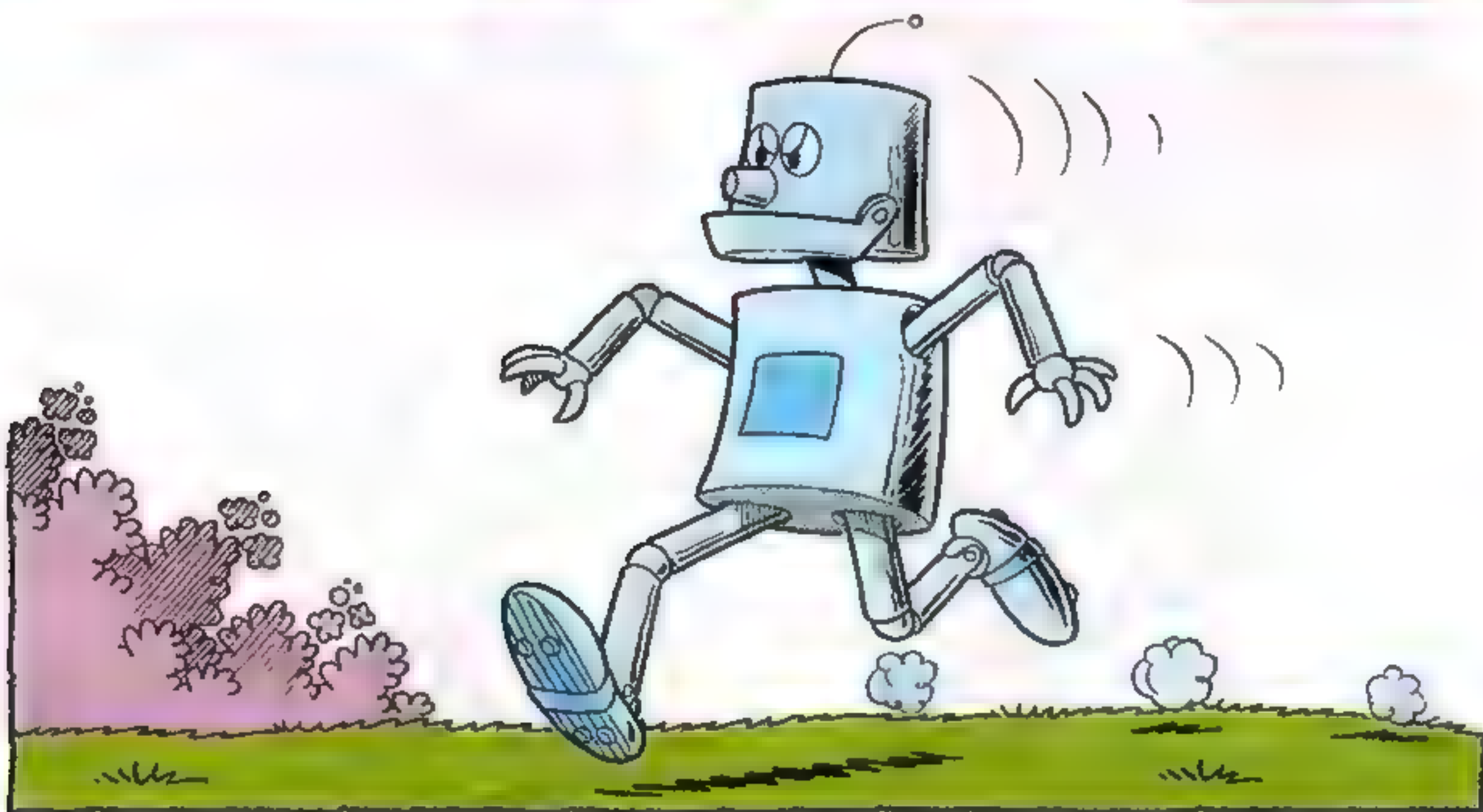




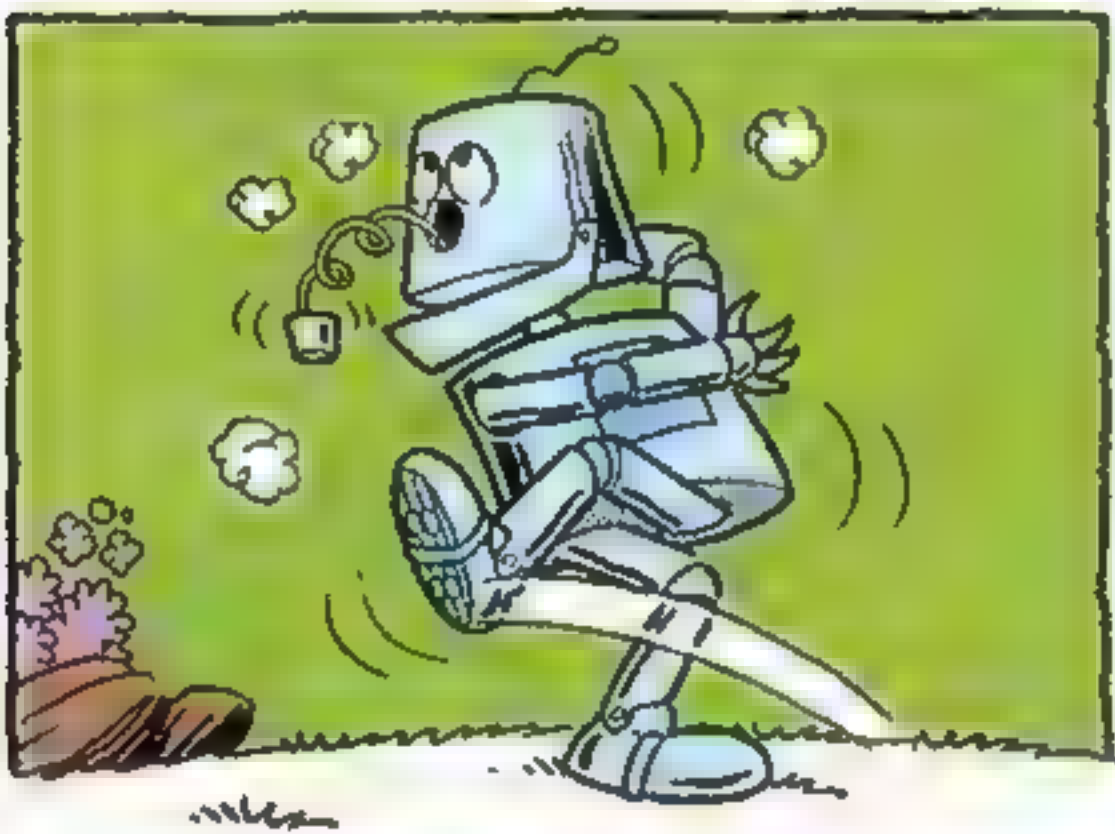
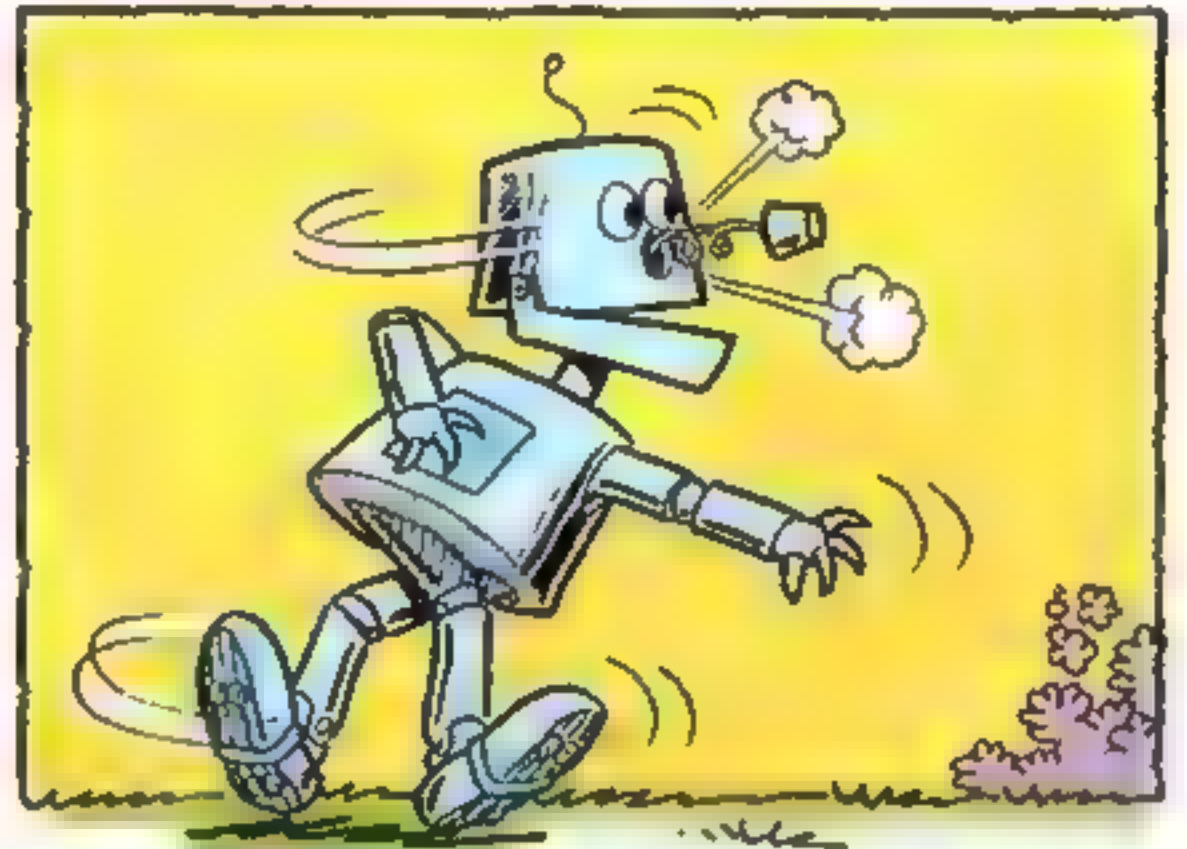
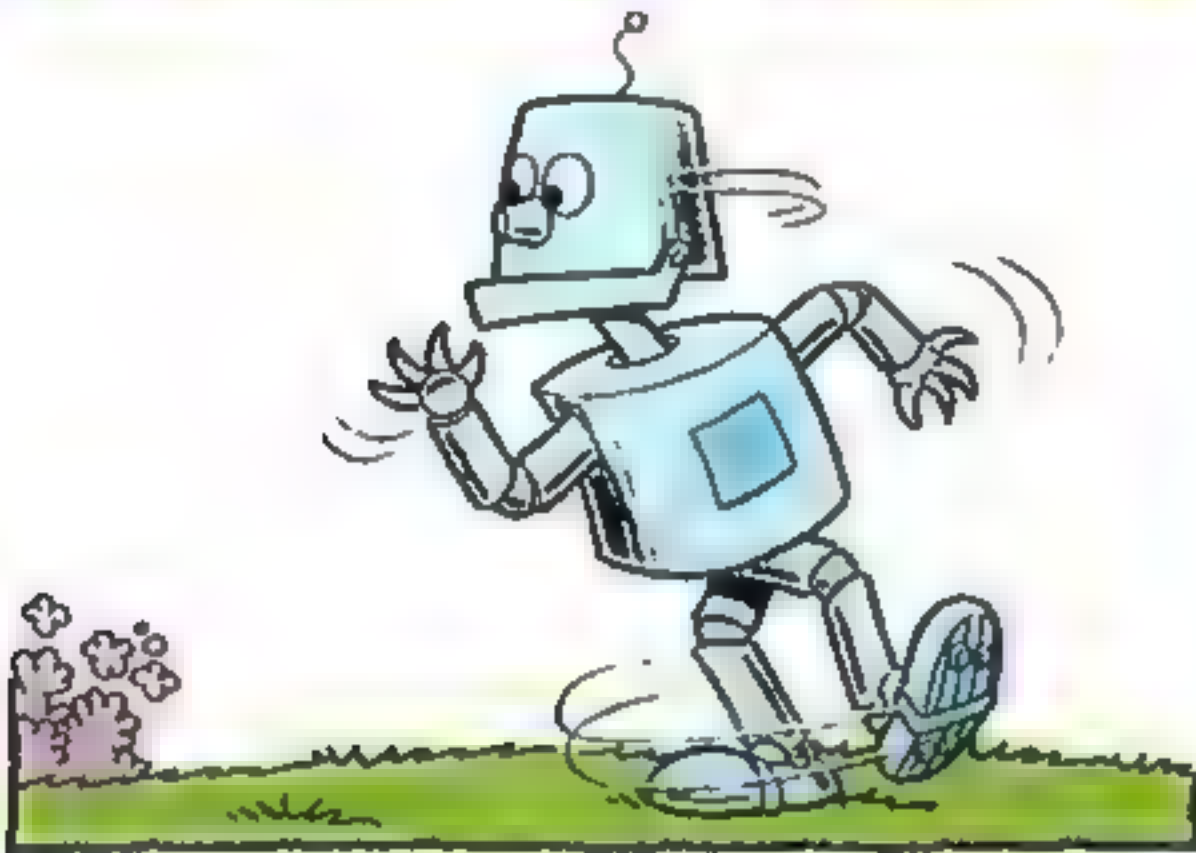
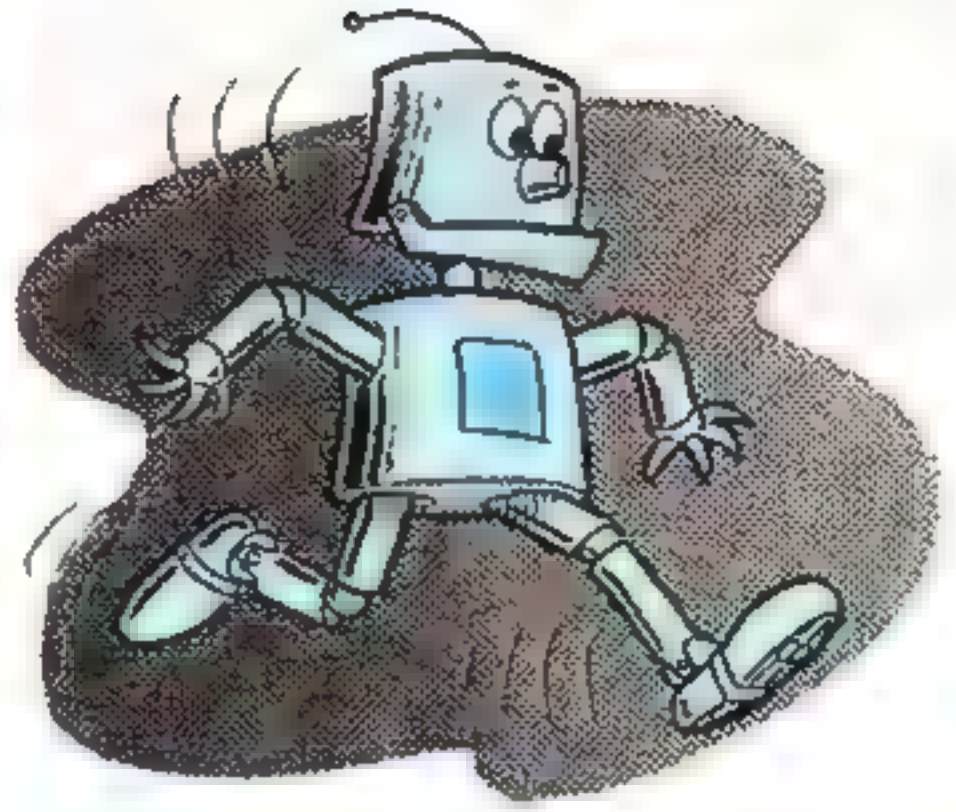
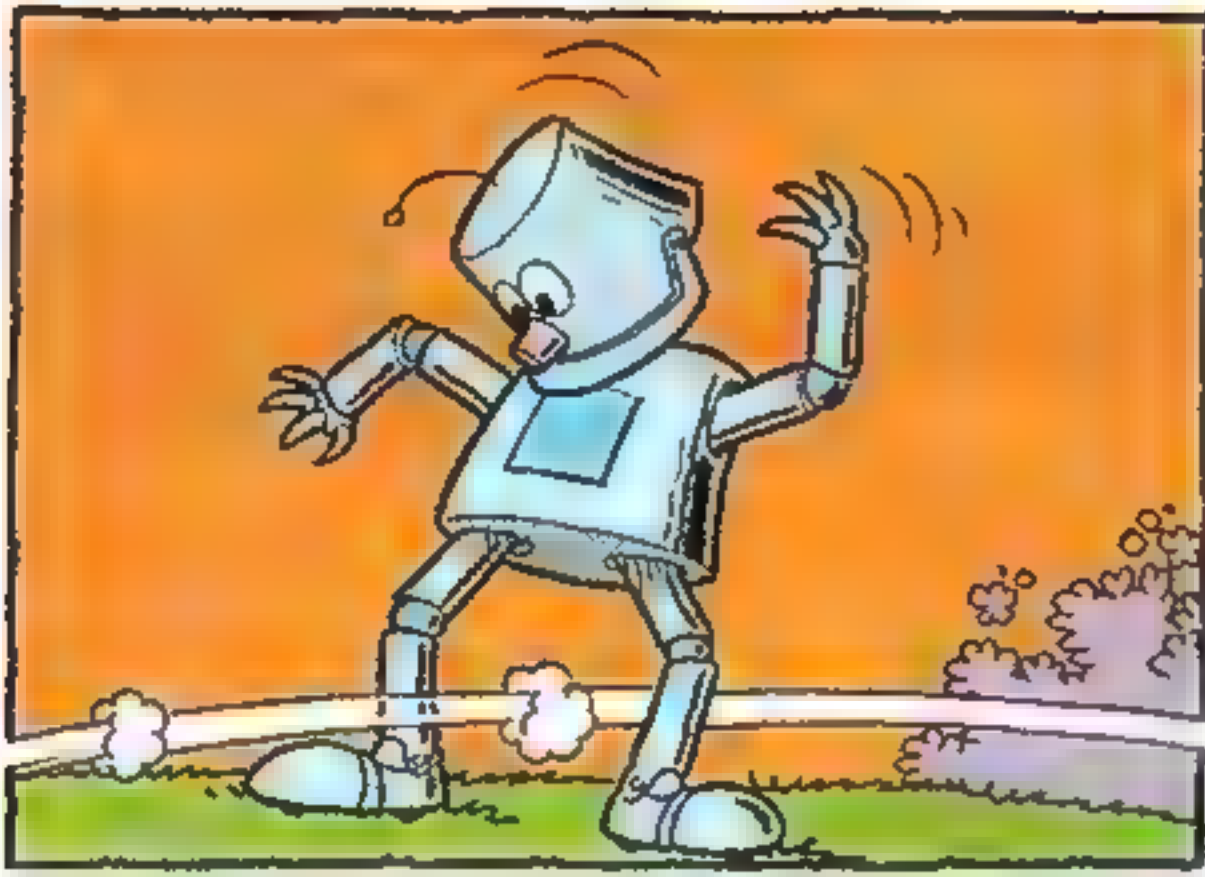


# Pelezinho e O SUBSTITUTO

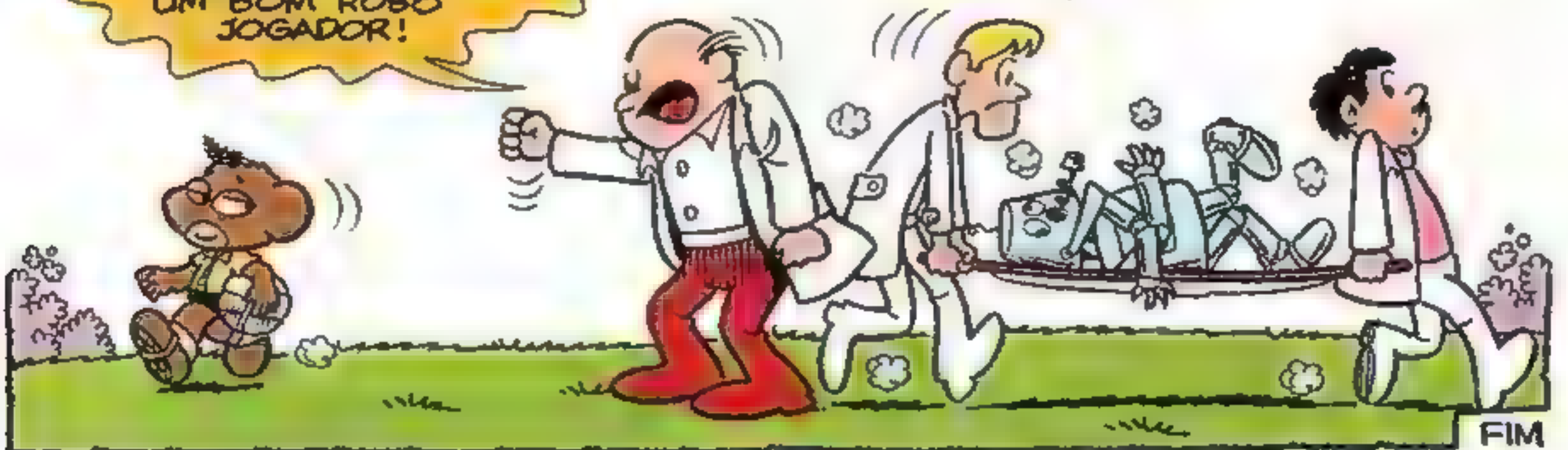
MAURICIO







MAS UM DIA VAMOS  
CONSEGUIR CONSTRUIR  
UM BOM ROBÔ  
JOGADOR!



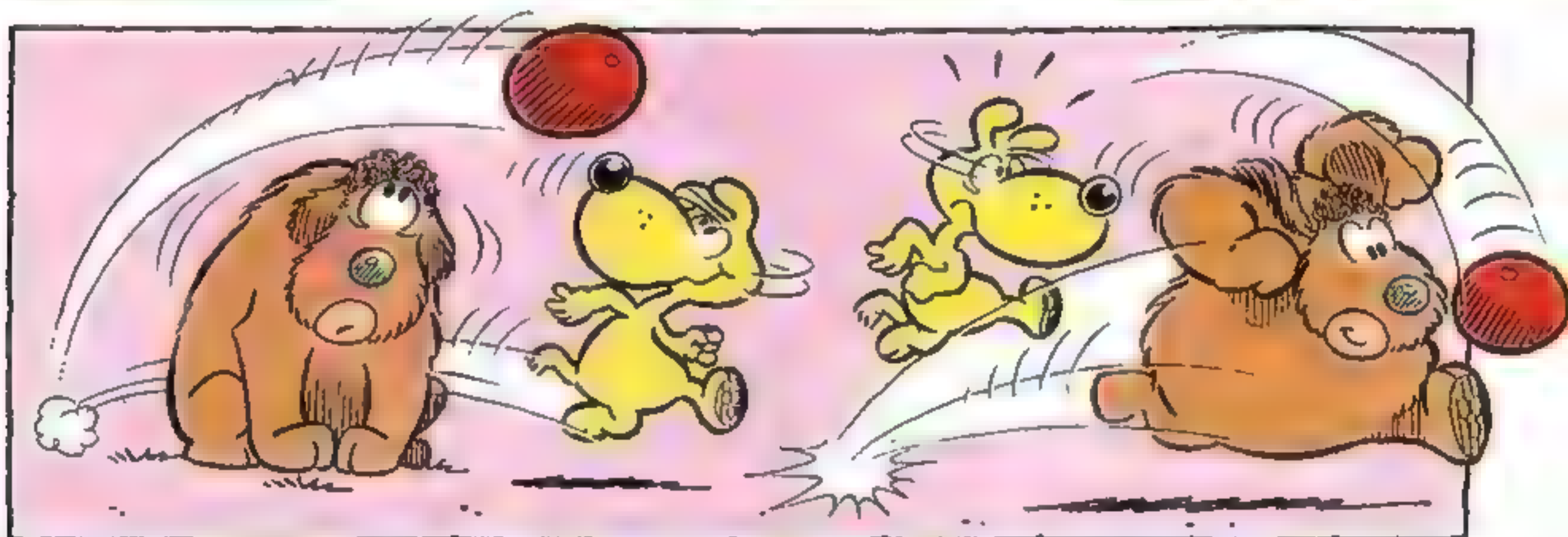
FIM



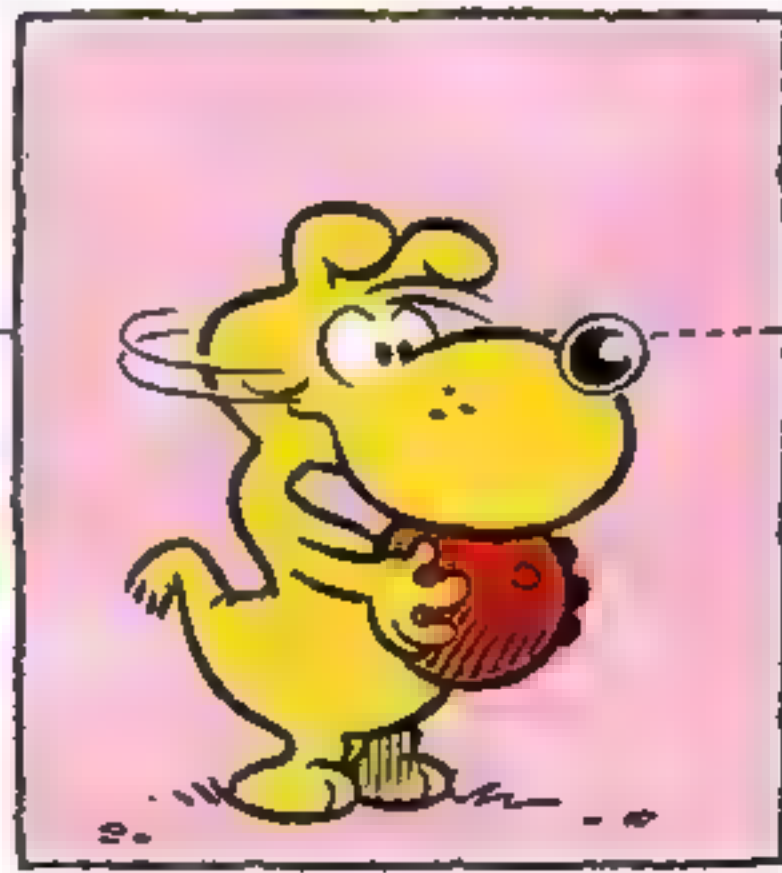
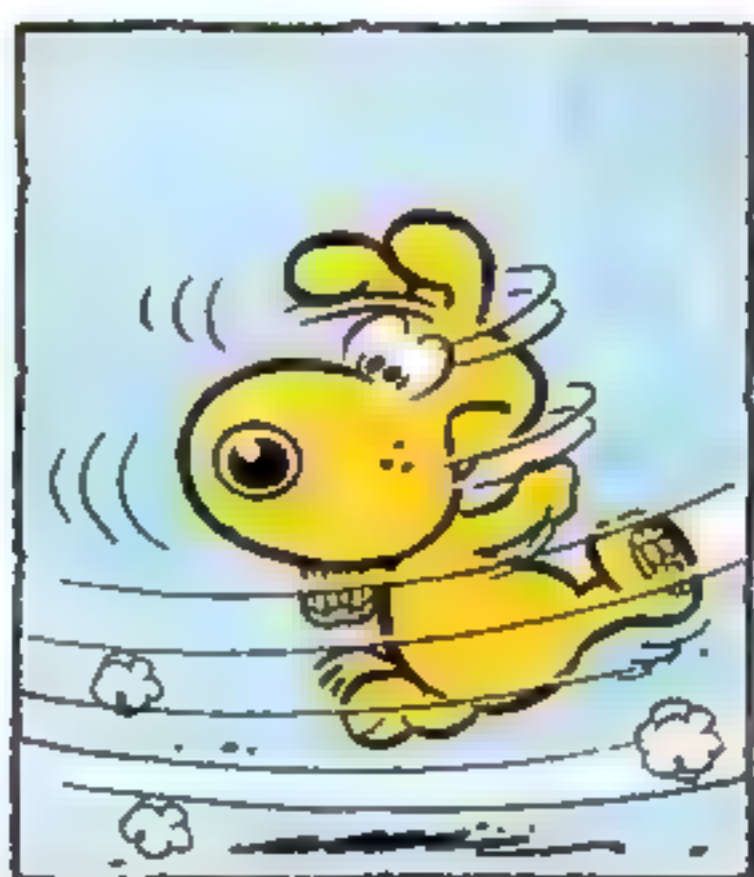
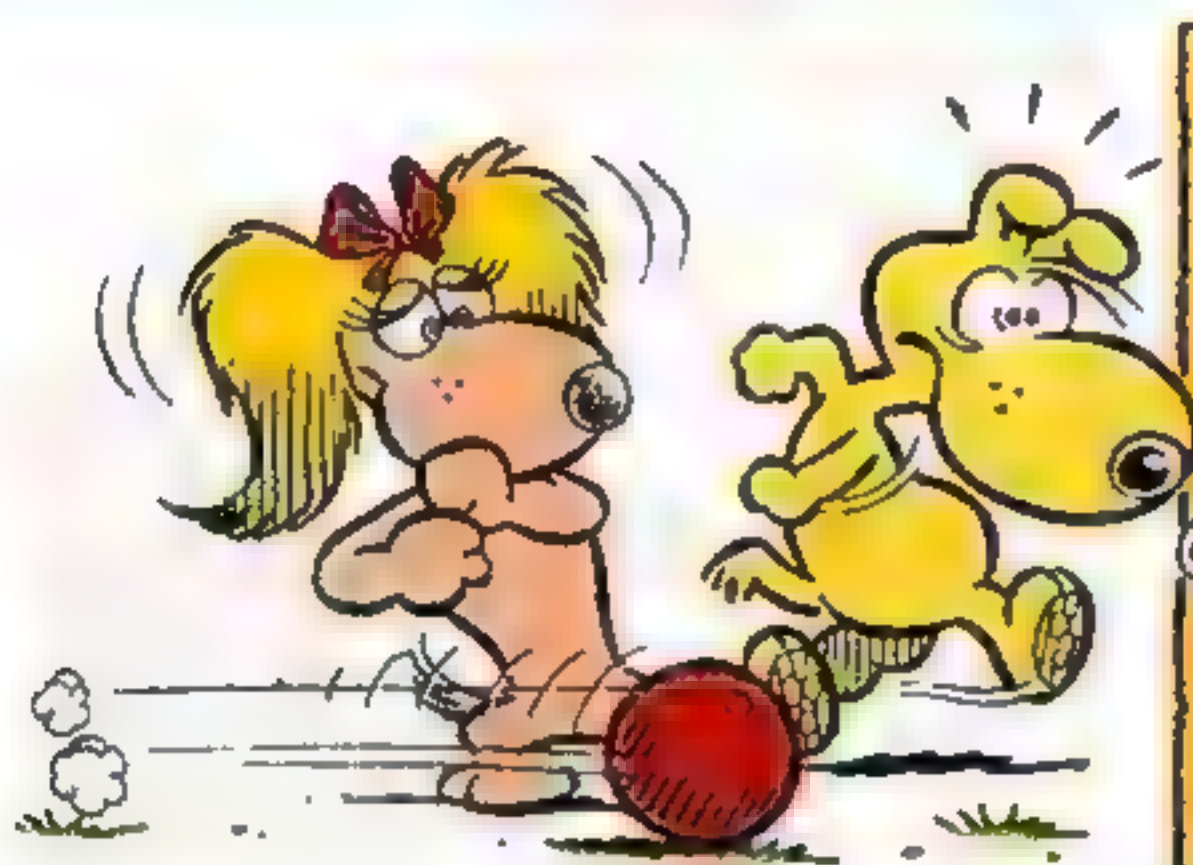
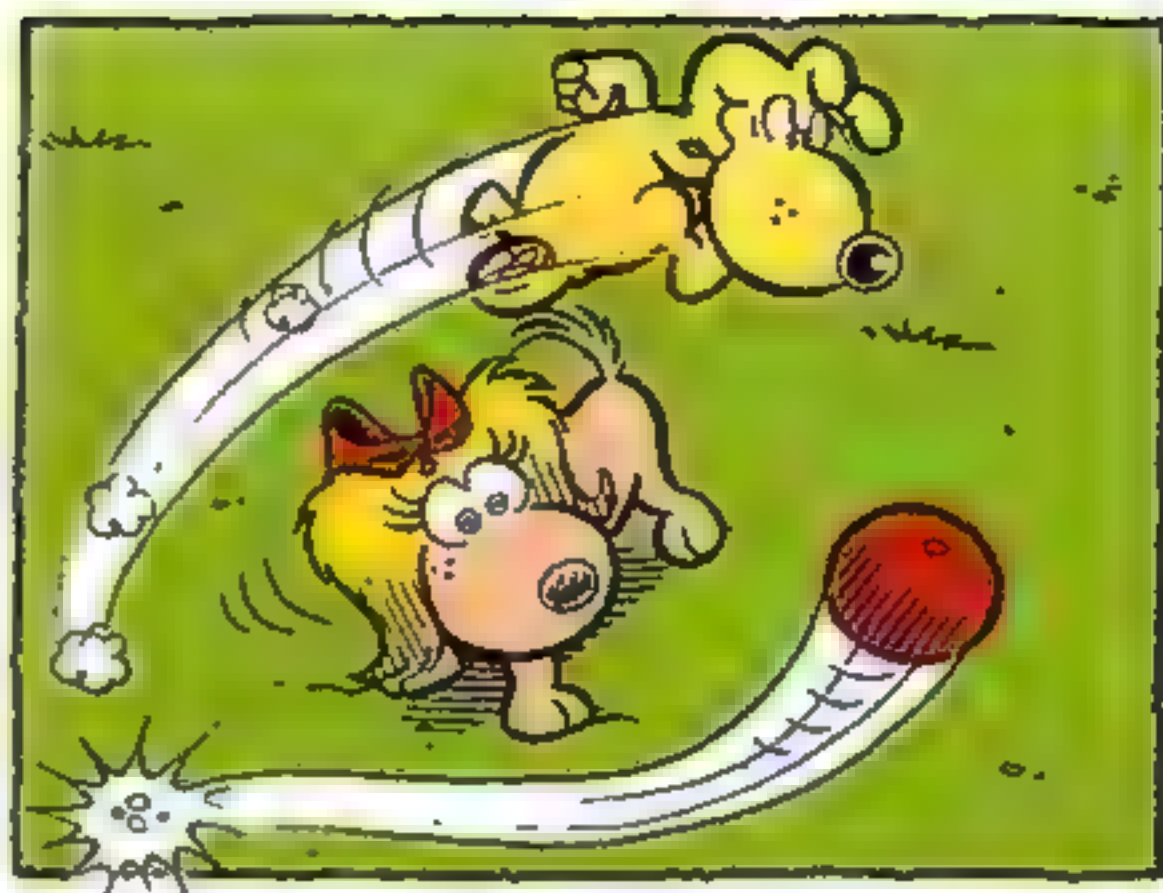
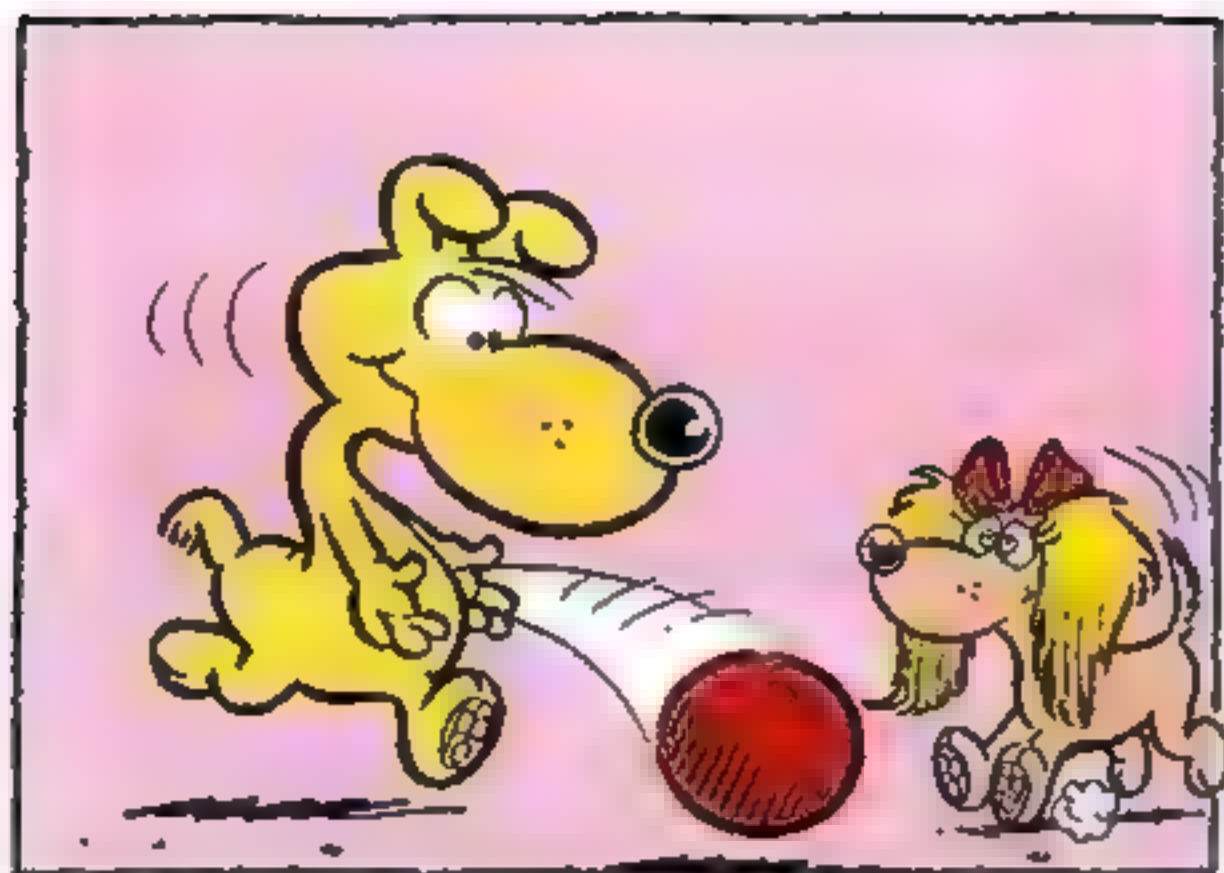
# O BOM JOGADOR

com **REX**

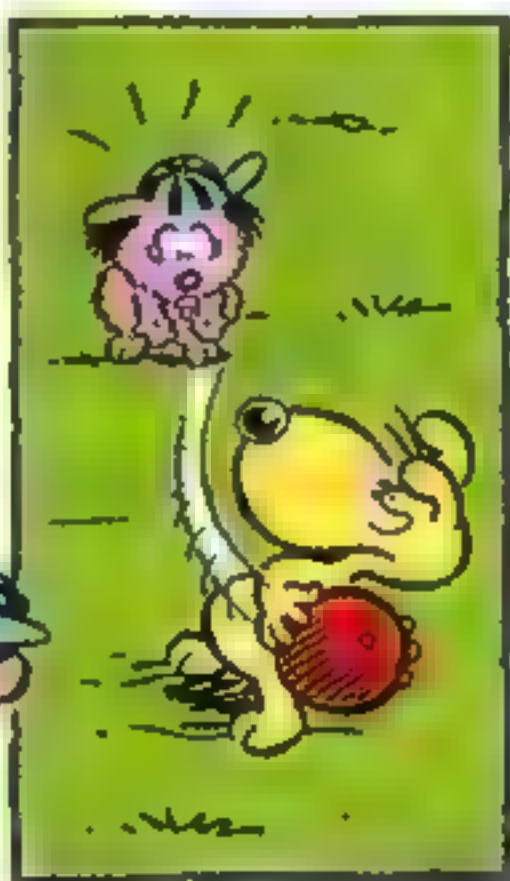
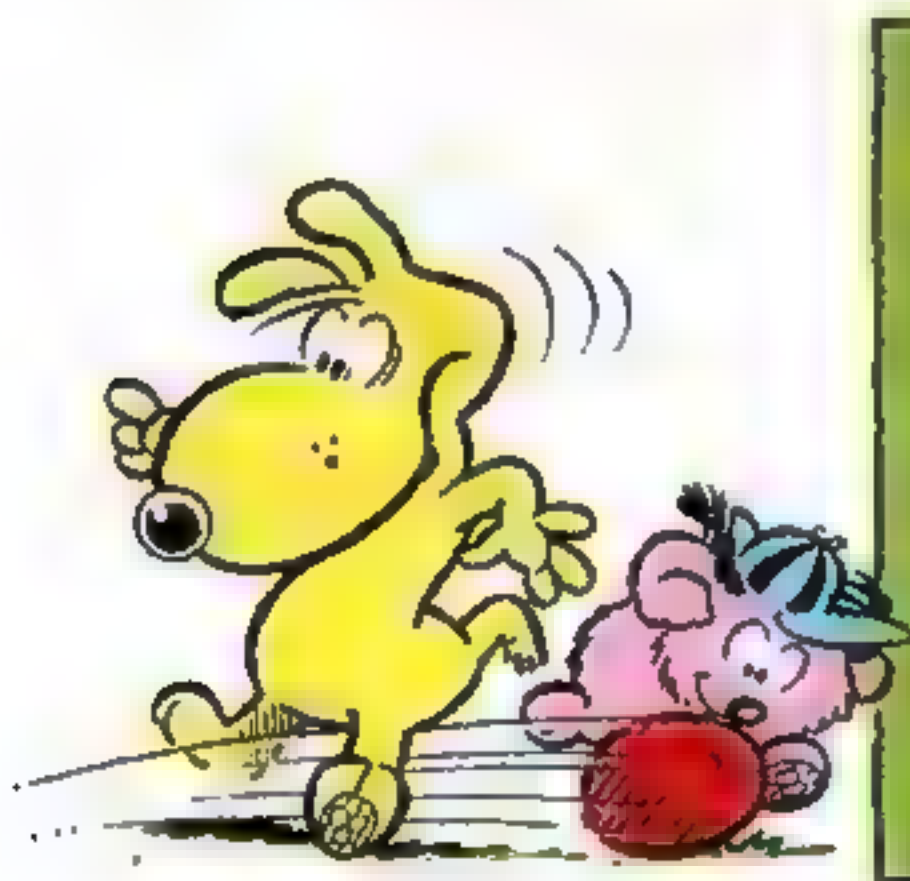
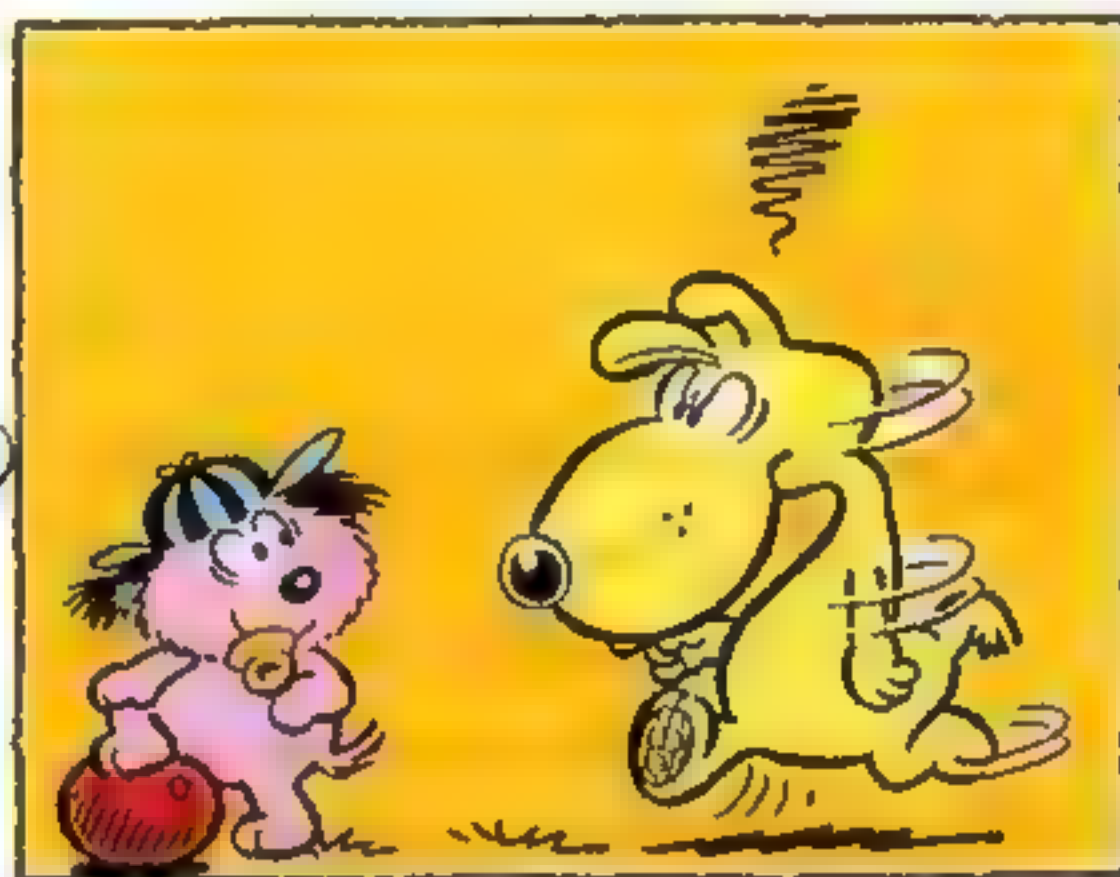
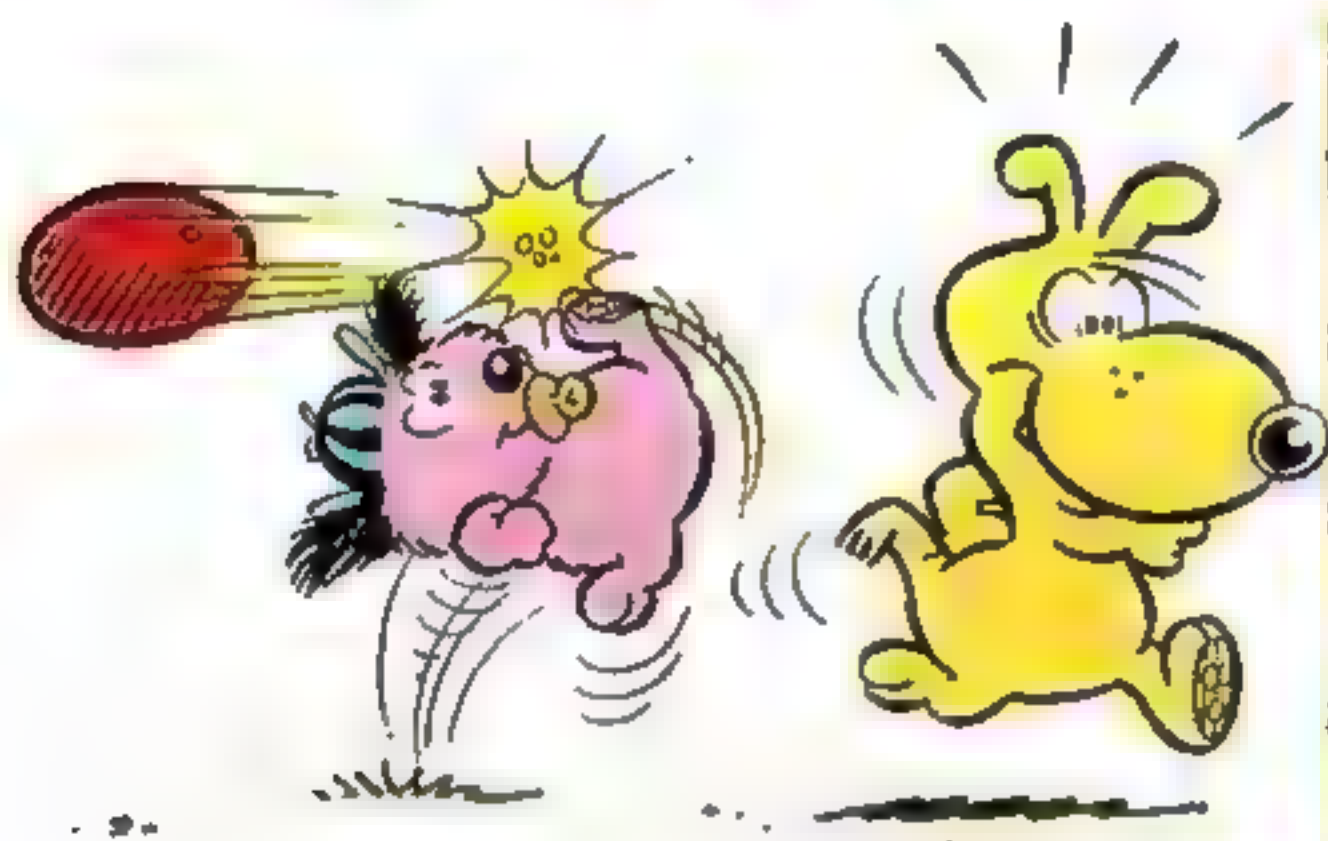
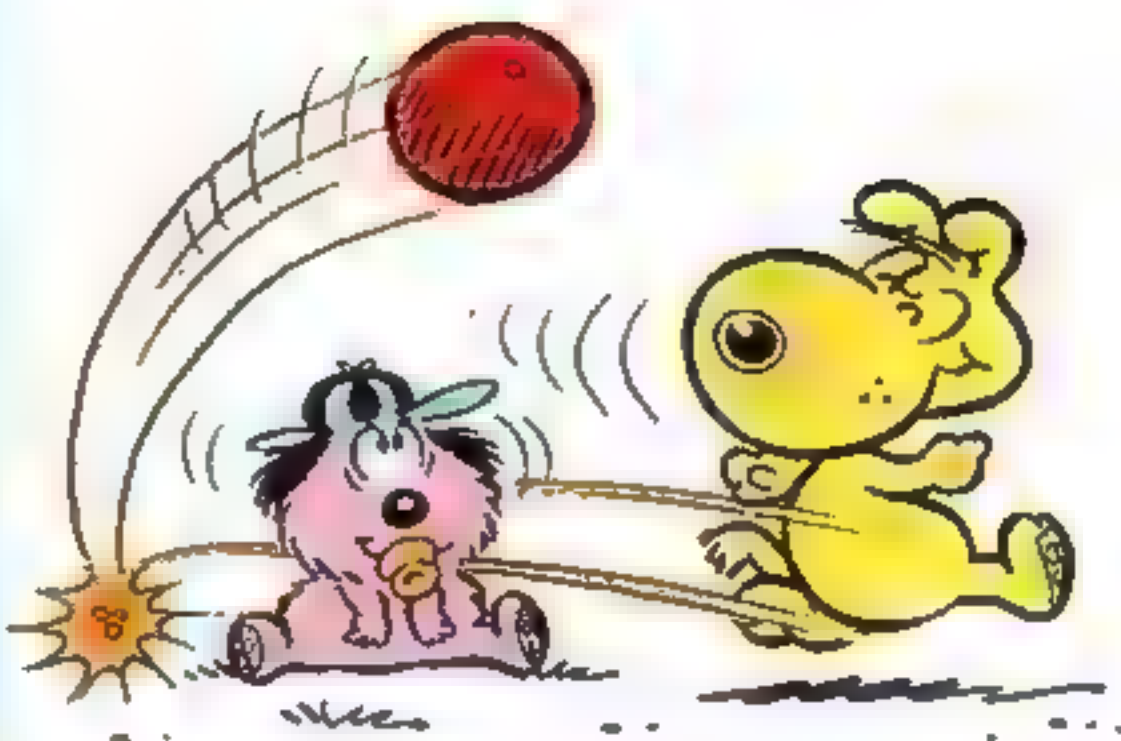
MURICIO



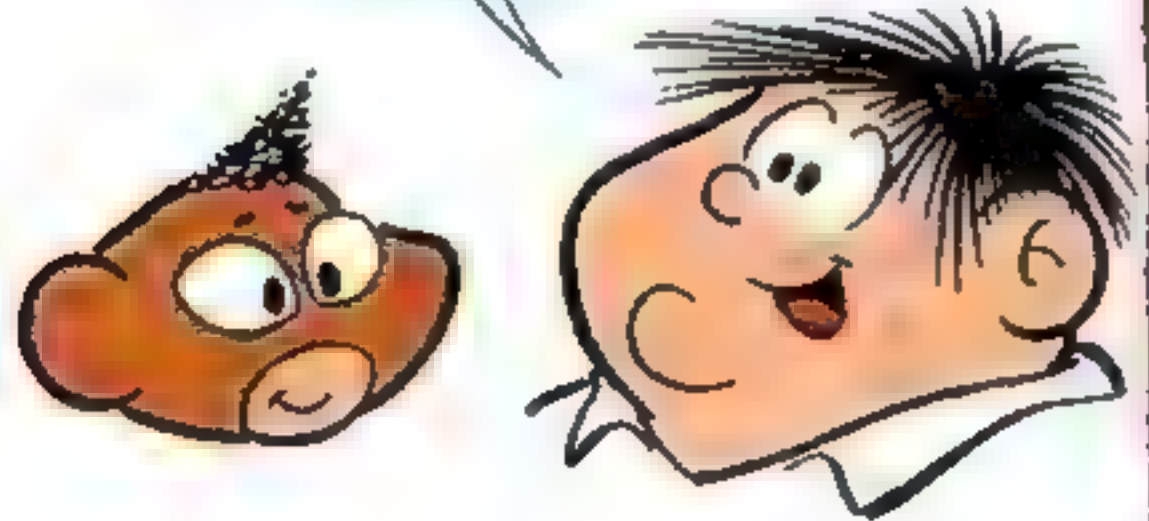








PUXA, PELE! NÃO SEI POR QUE O REX INSISTE EM JOGAR COMIGO!



ELE SABE QUE EU NÃO CONSIGO GANHAR UMA!

FIM

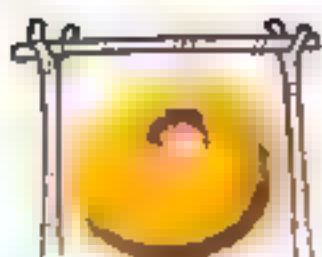


# Arquivos

## do

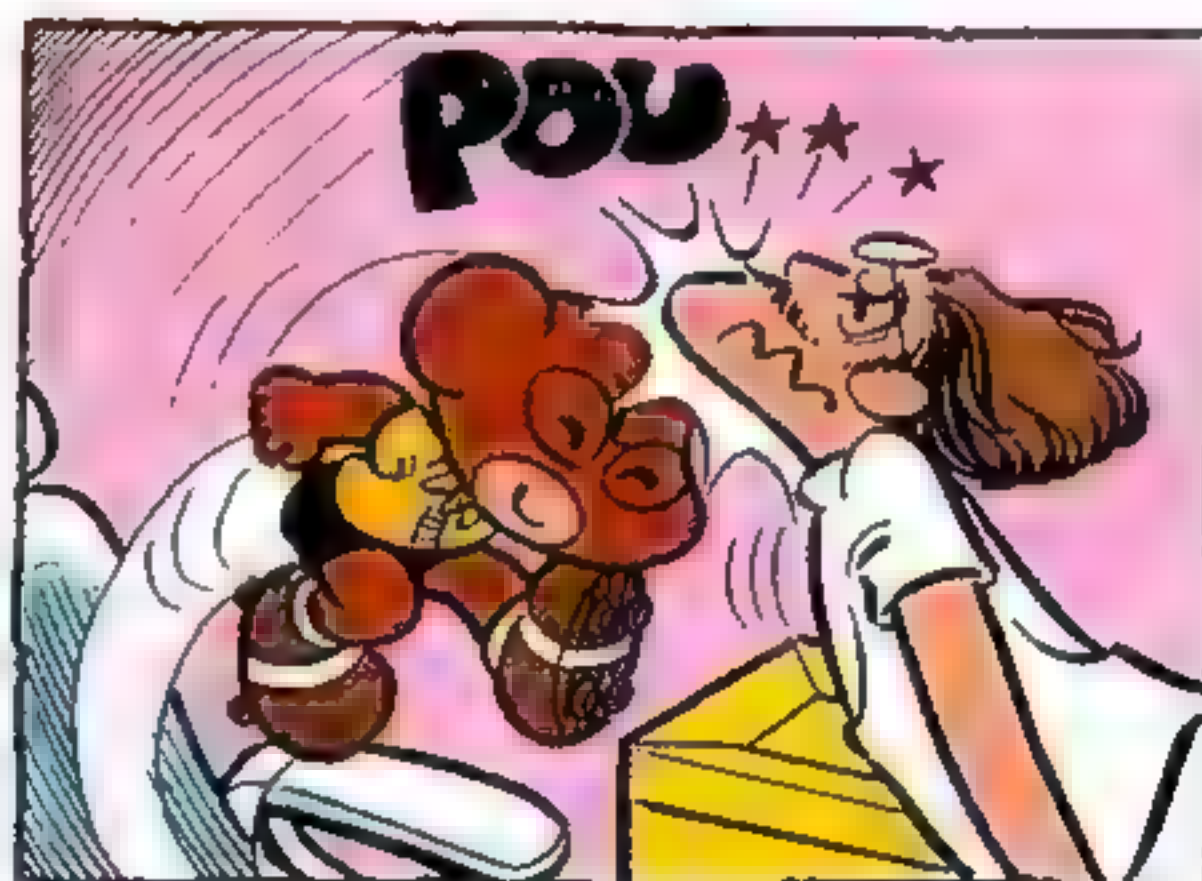
### Maurício

texto: Sidney Gusman



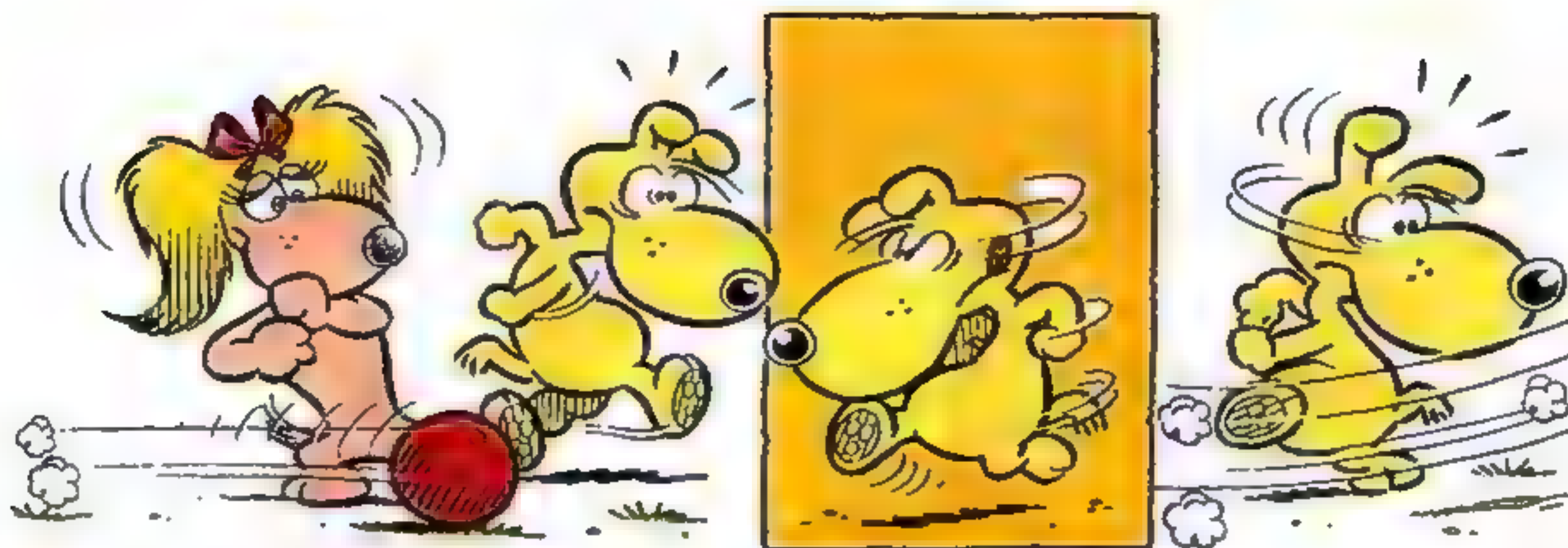
politicamente incorreto volta a dar as caras em *O Próximo!* Desta vez, por ter medo de dentista, o Pelezinho chuta e cabeceia o doutor, além de destruir o consultório. Claro que esta é uma mensagem que o Mauricio não passa mais em seus gibis, mas, na época, esse pavor de dentistas (que devem

ser visitados regularmente, como se sabe) rendia boas piadas.



dentistas malucos, garotos invejosos, adultos inescrupulosos, todos queriam dar um jeito de superar o Pelezinho. Em *O Substituto*, é a vez de um robô ser “entortado” pela ginga do reizinho do futebol. Tadinho...





ex protagoniza também *O Bom Jogador*, em que decide mostrar sua habilidade com a bola contra outros cachorros. Ele só não contava com o baile que ia levar. Esta história é um exemplo de boa narrativa em quadrinhos: note que o personagem parece se mover de uma cena para outra.



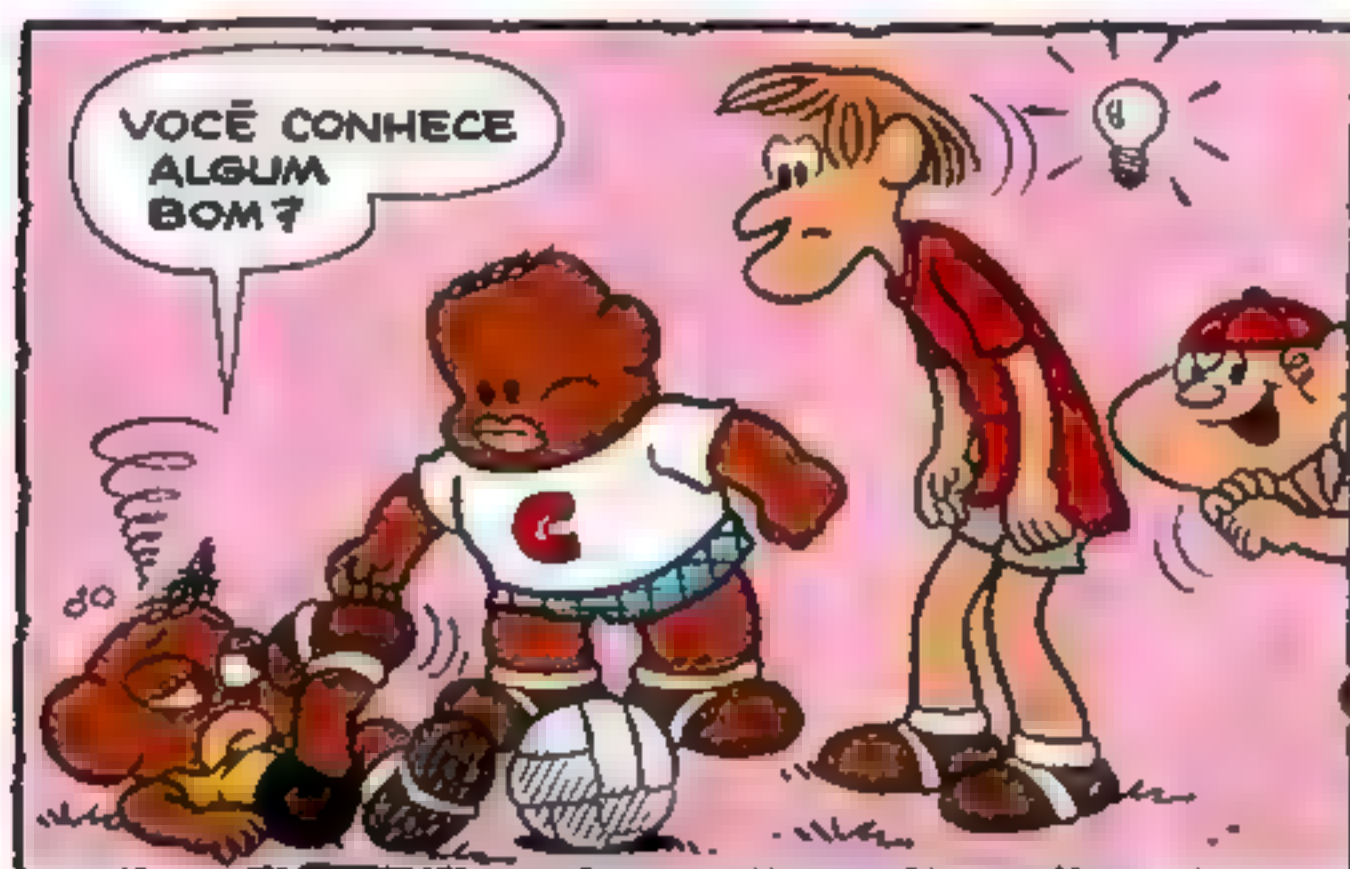
e *Olho na Jogada* brinca com uma história que ficou famosa em 1970. Na época, divulgou-se que João Saldanha, então técnico da Seleção Brasileira, teria dito que Pelé enxergava mal à noite – mais tarde, ele desmentiria. Isso bastou para a imprensa se voltar contra Saldanha, que acabaria substituído por Zagallo, que dirigiu o time no tricampeonato mundial, no México, no mesmo ano. No gibi, vale notar que há uma espécie de “plano infalível” contra o Pelezinho. E se o João Balão assume o papel do Cebolinha, cabe ao Zé o lugar do Cascão, de estragar tudo, algo que aconteceria mais vezes nas edições seguintes.



# DE OLHO NA JOGADA



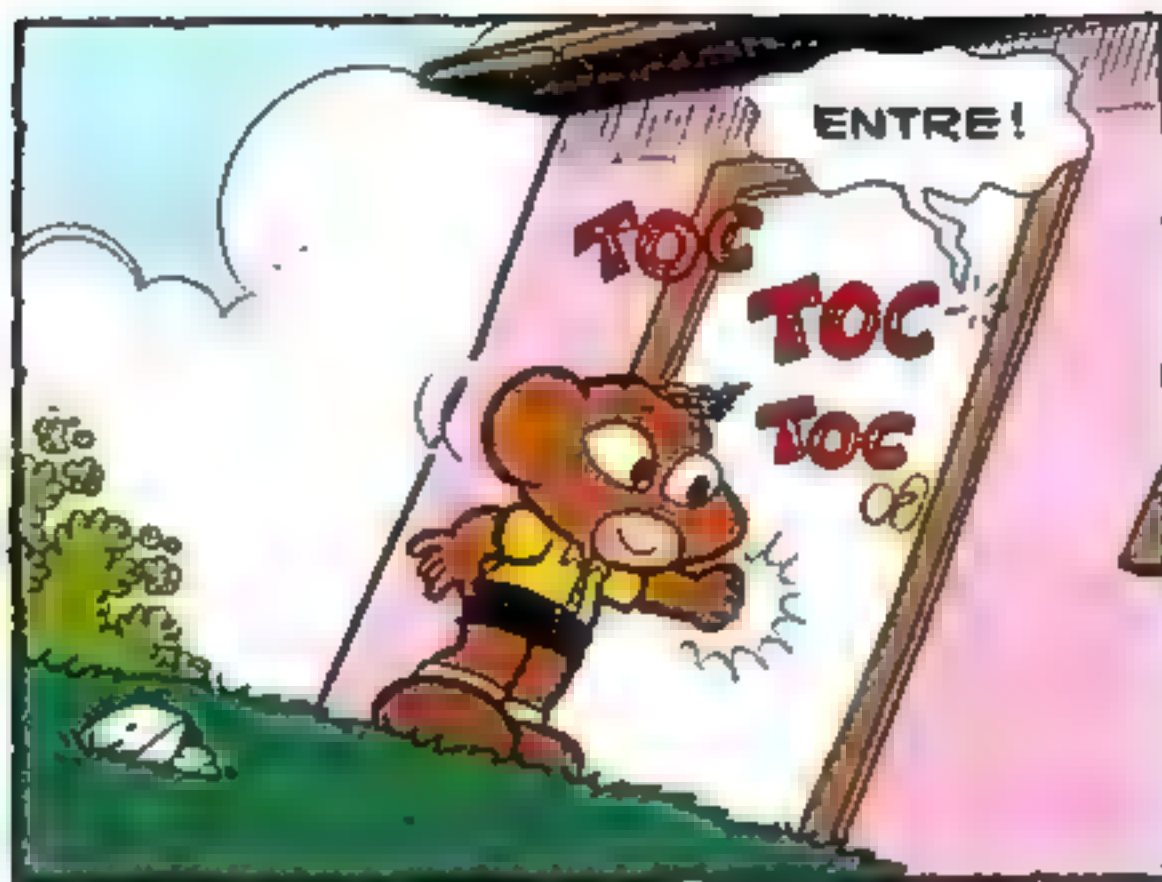




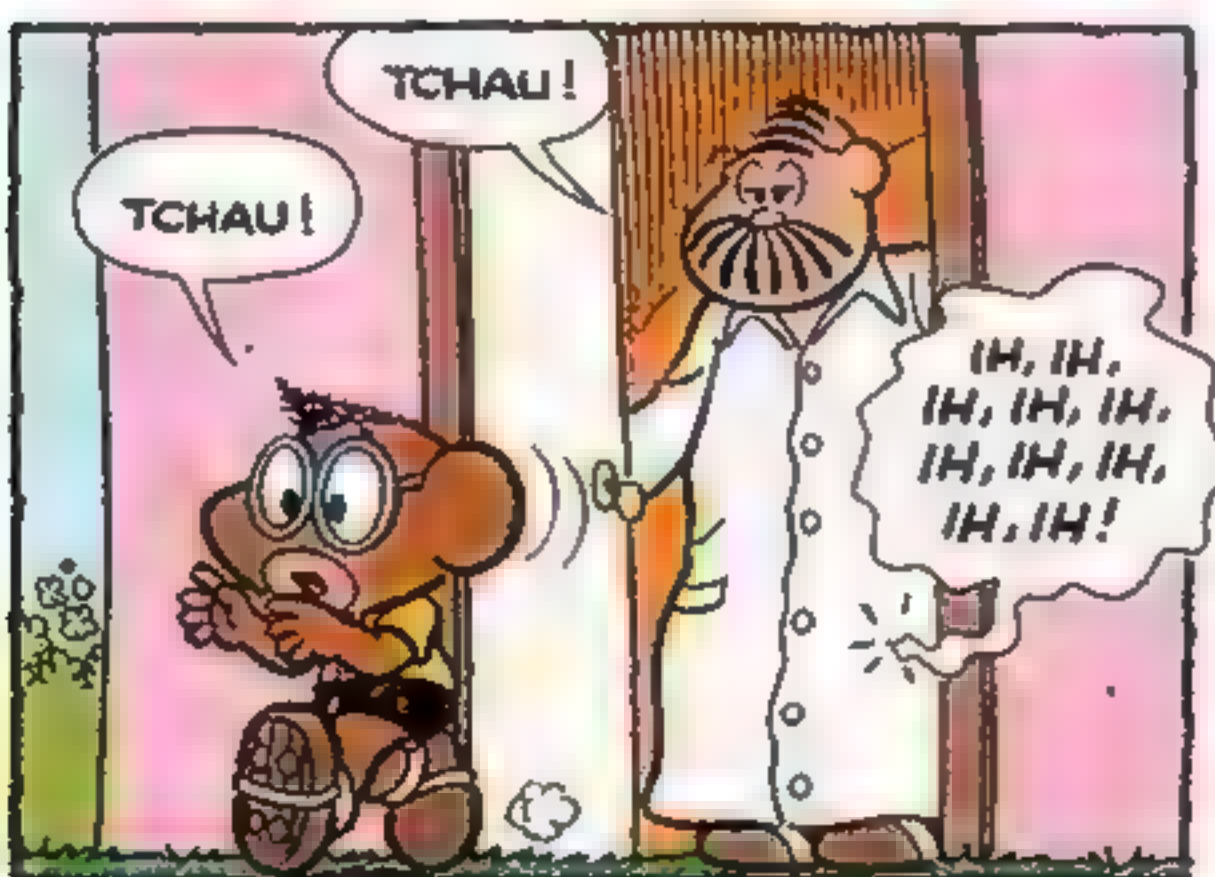
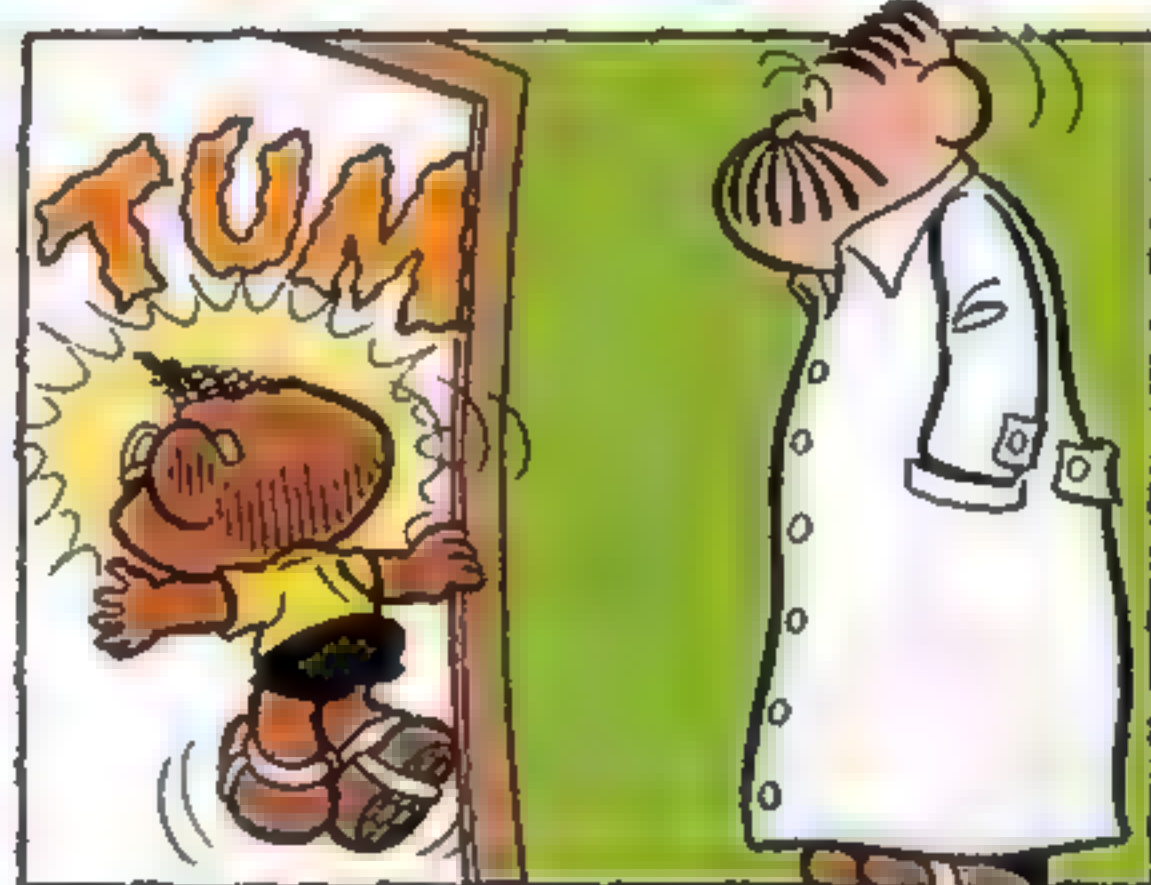




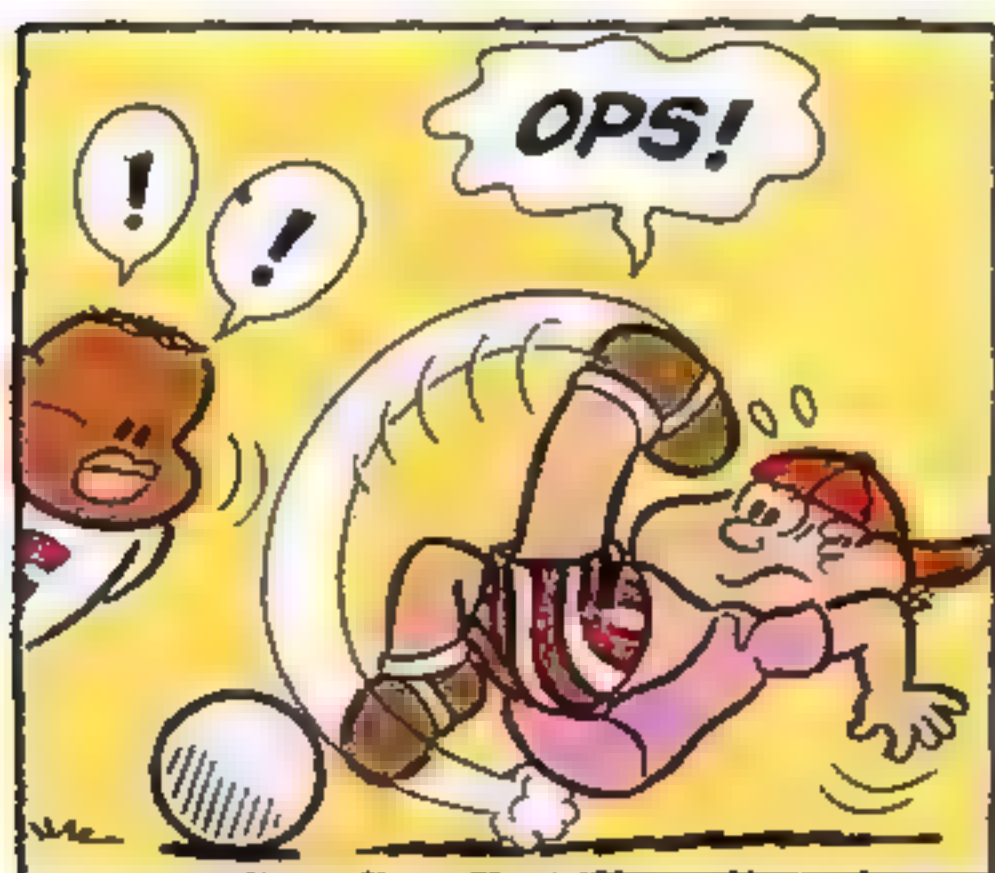
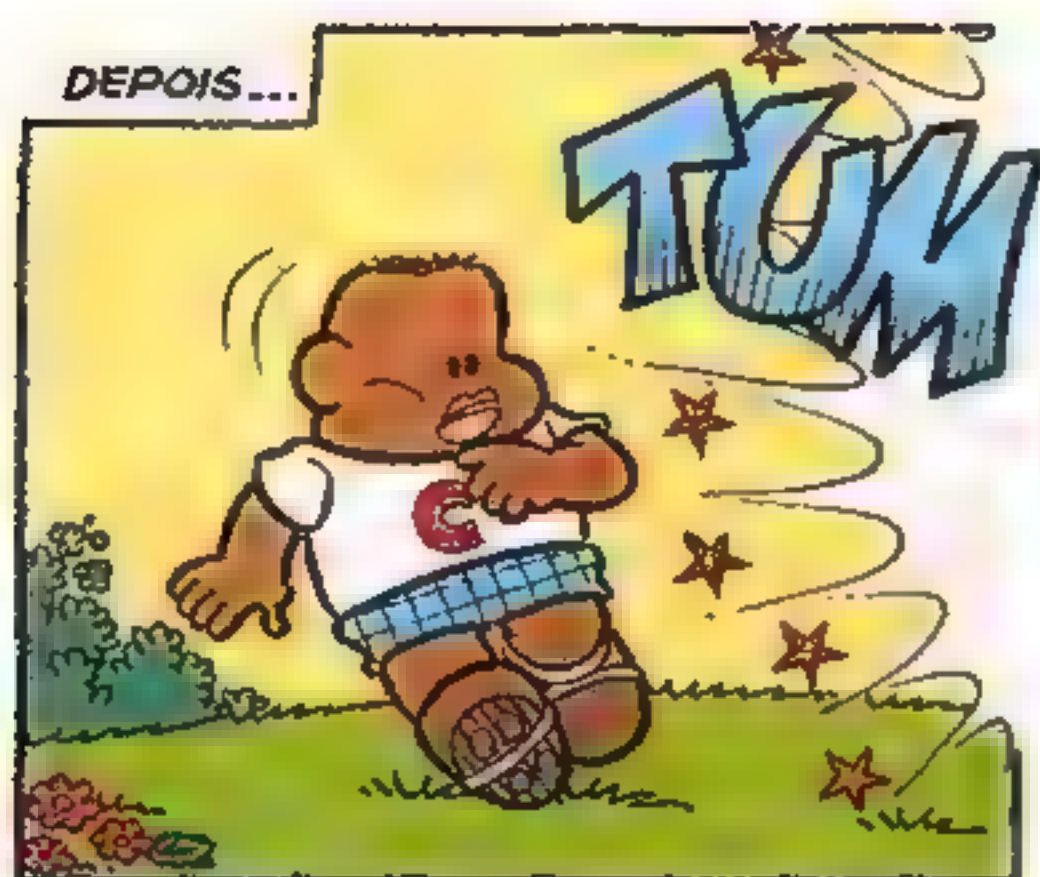




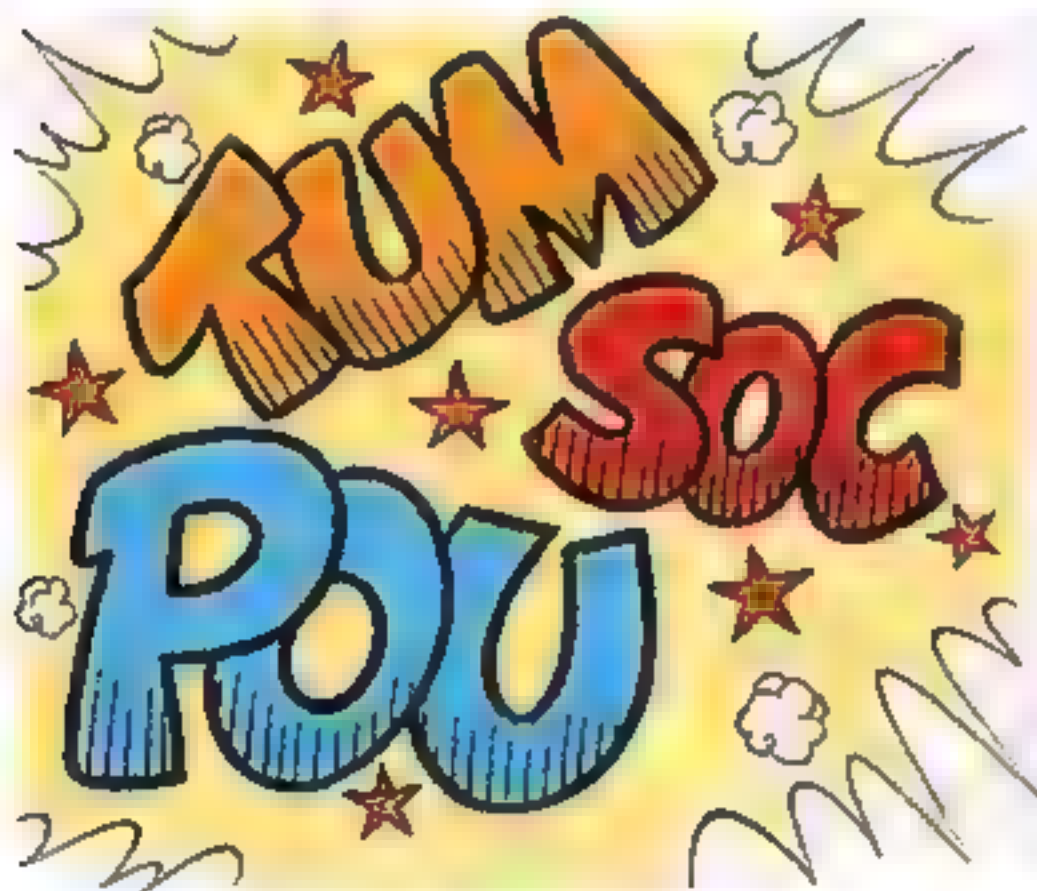














# PELEZINHO

Por  
MAURICIO





# Polezinho

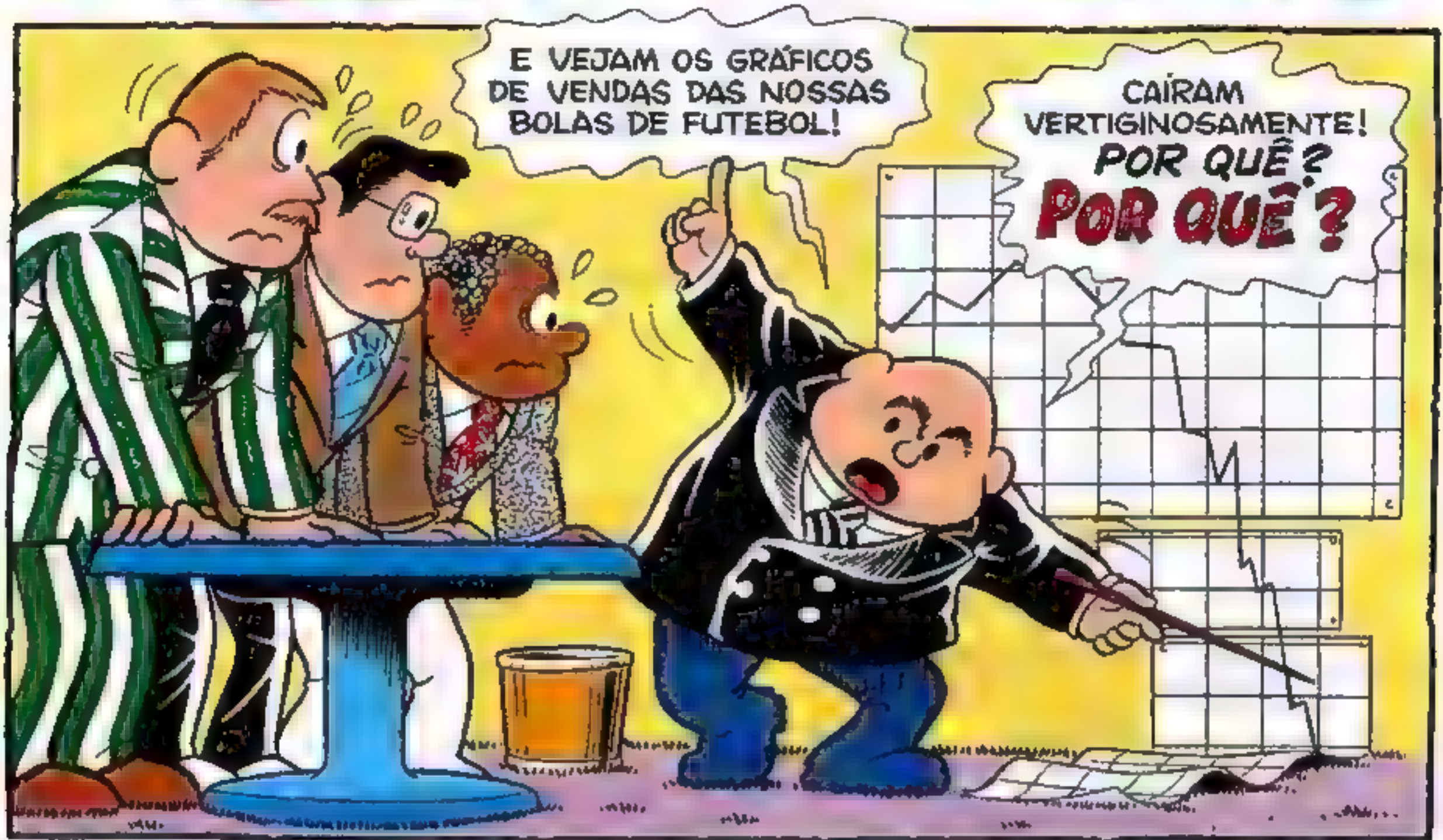


MAURICIO

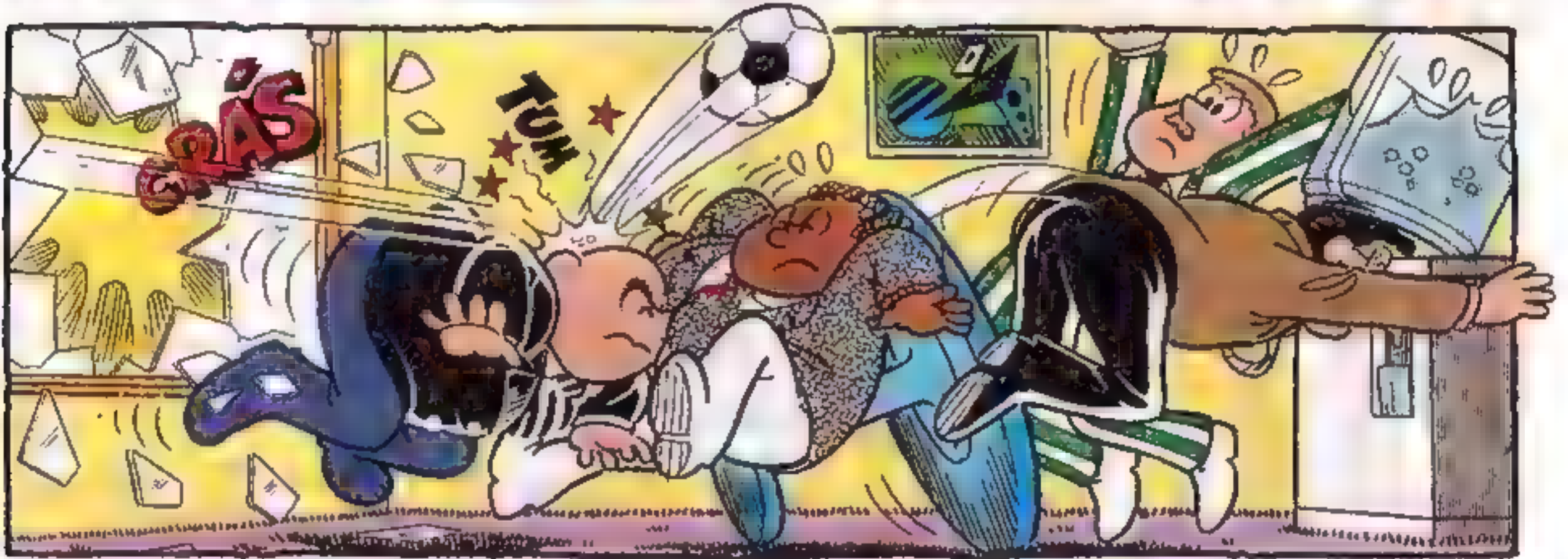


# Pelezinho O VENDEDOR DE BOLAS

Mauricio



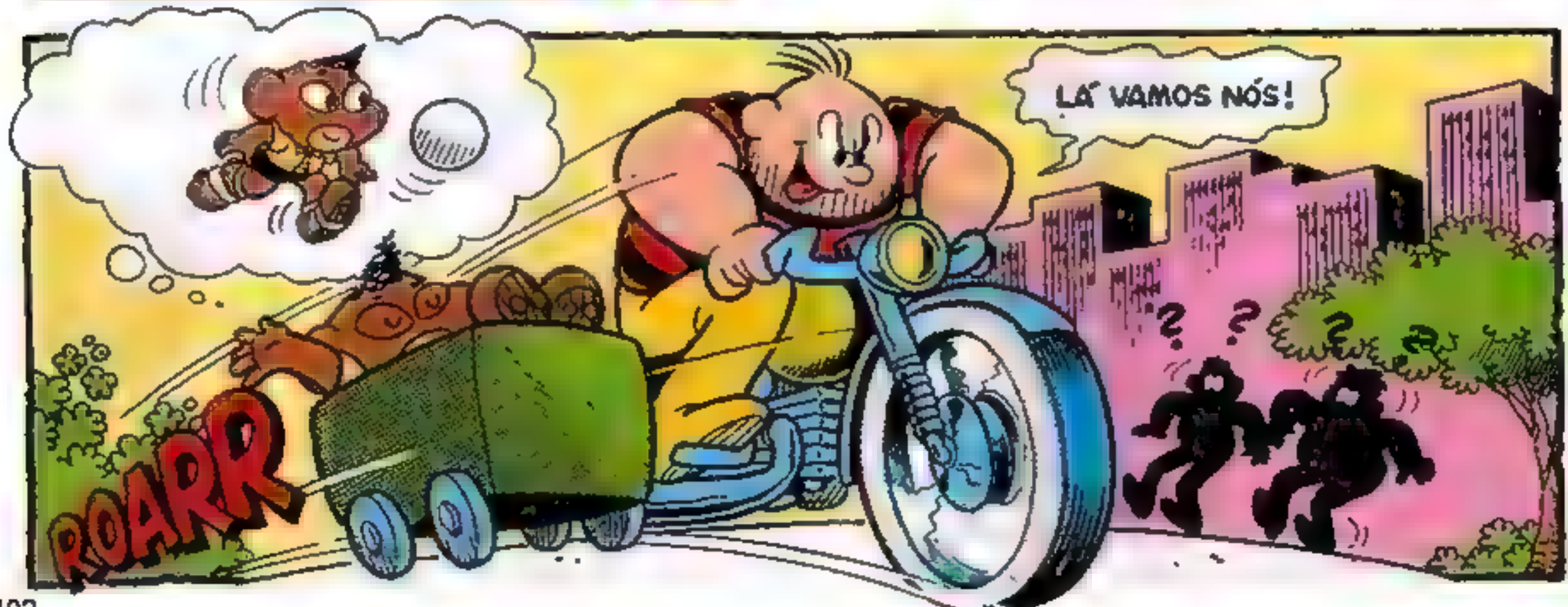
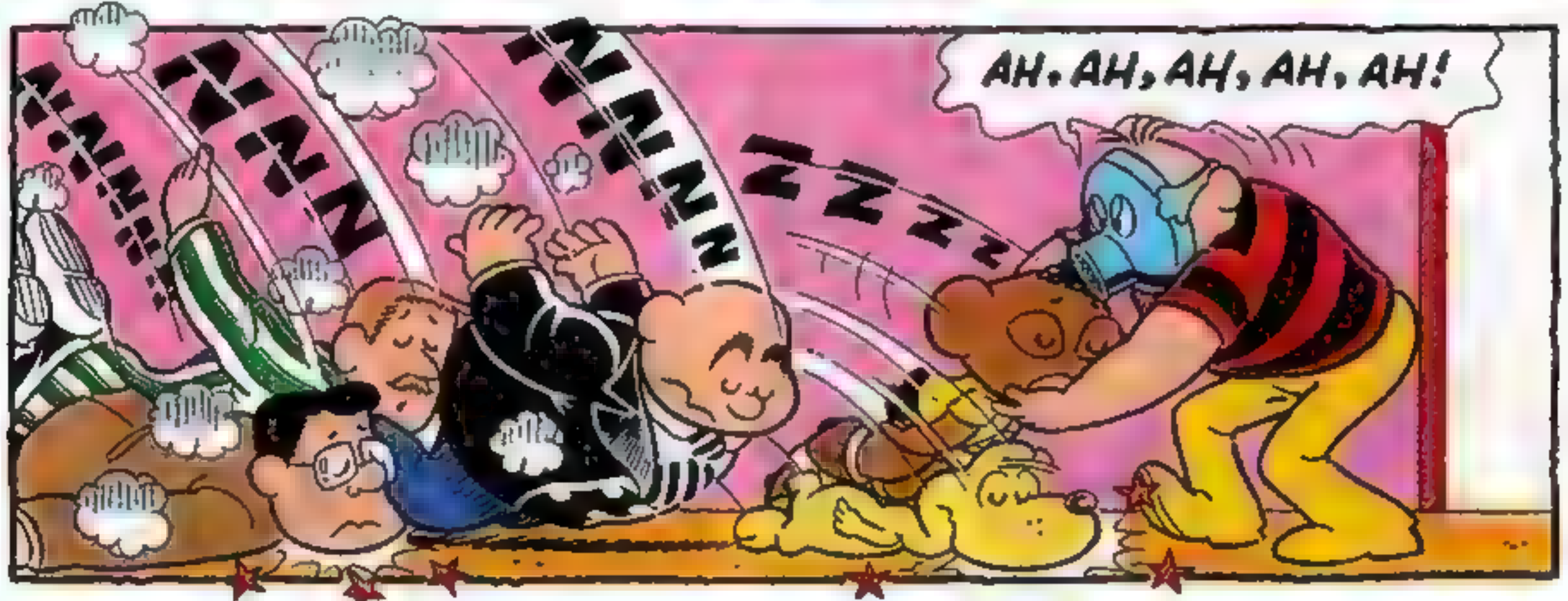




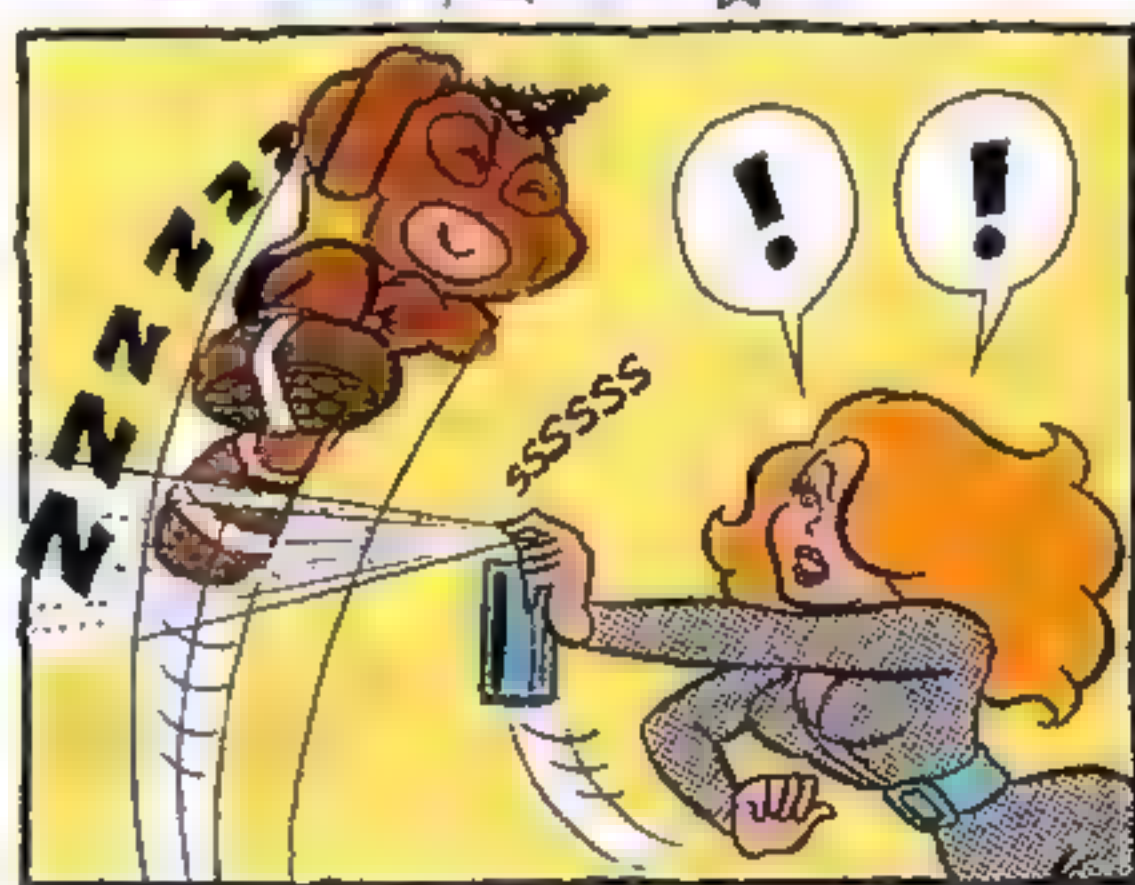
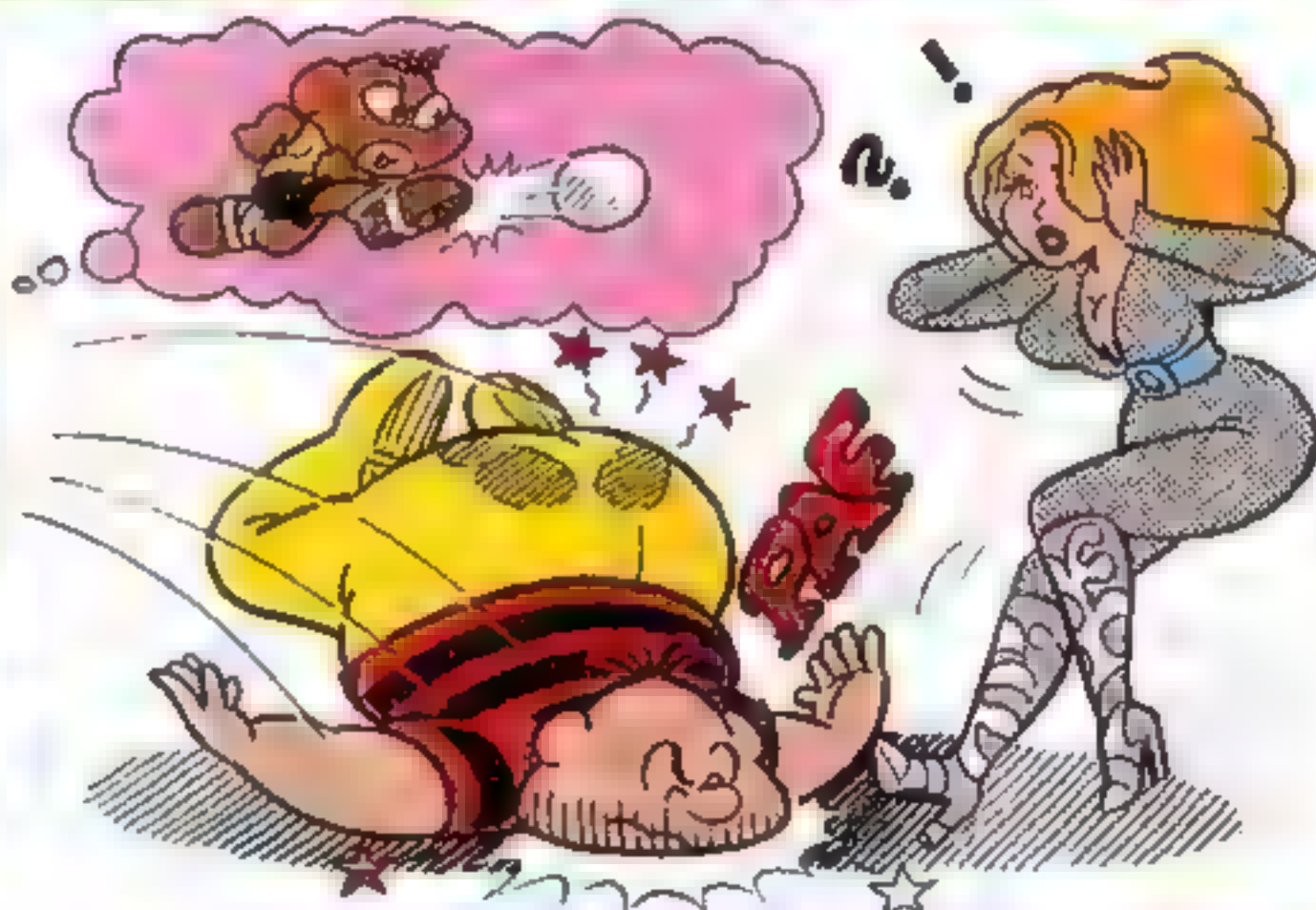
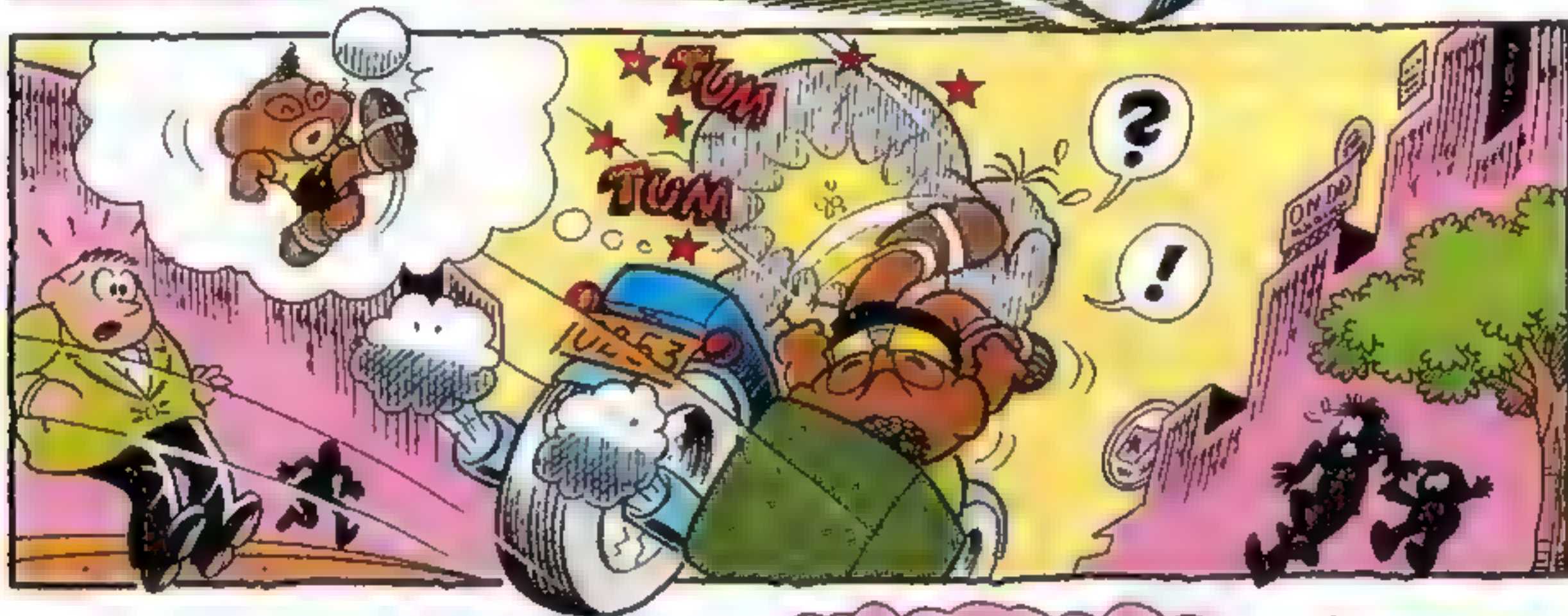
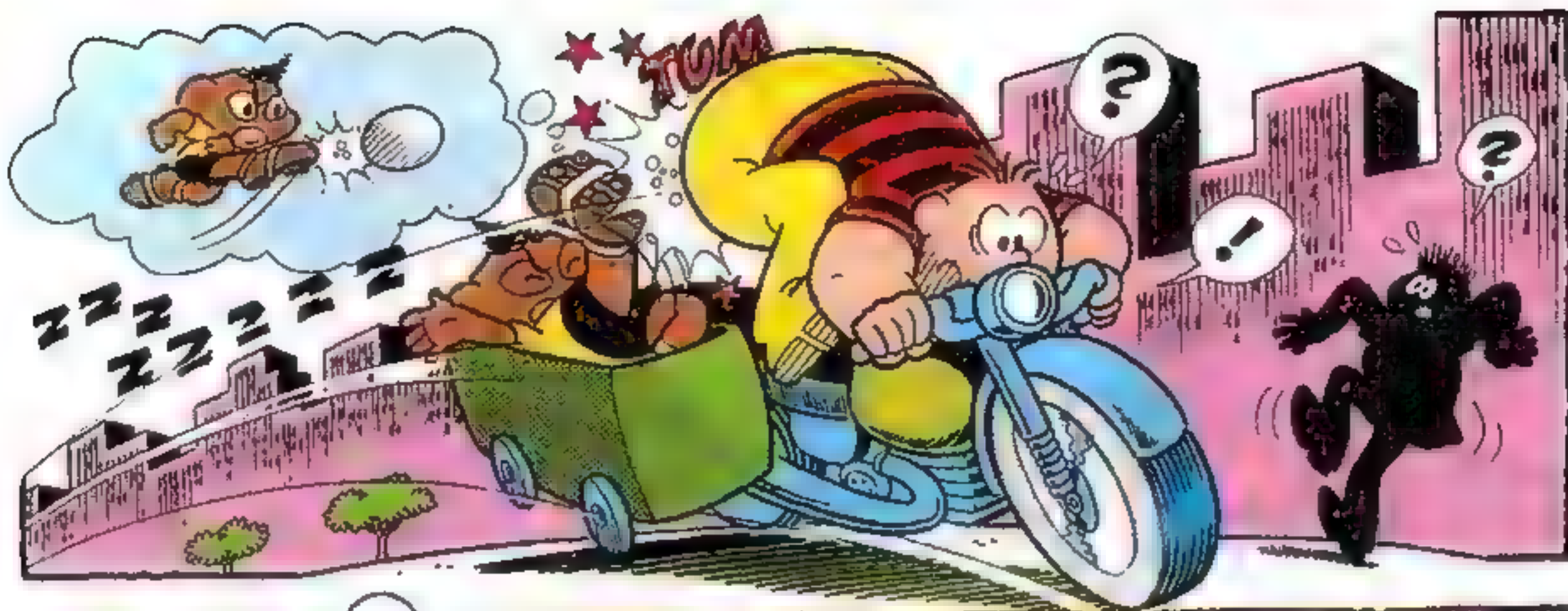




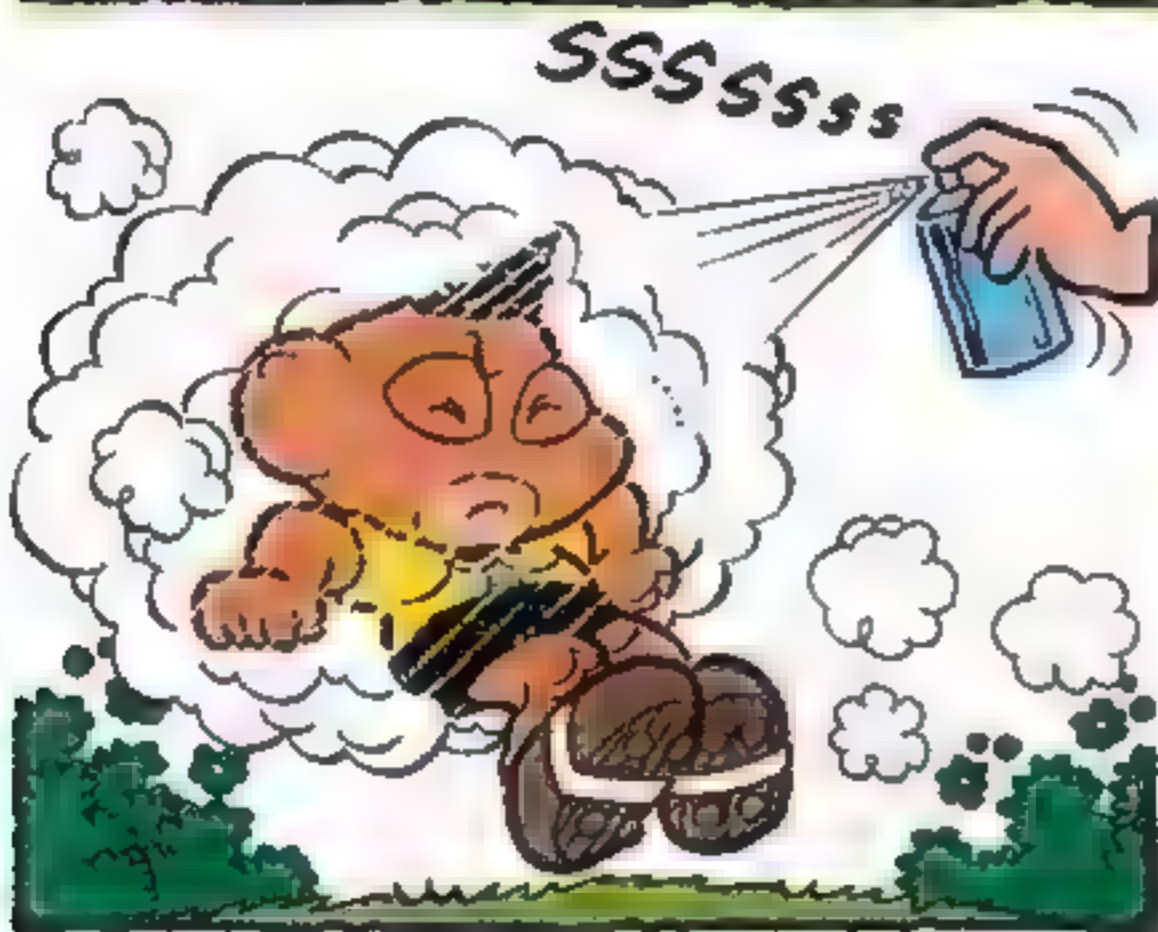
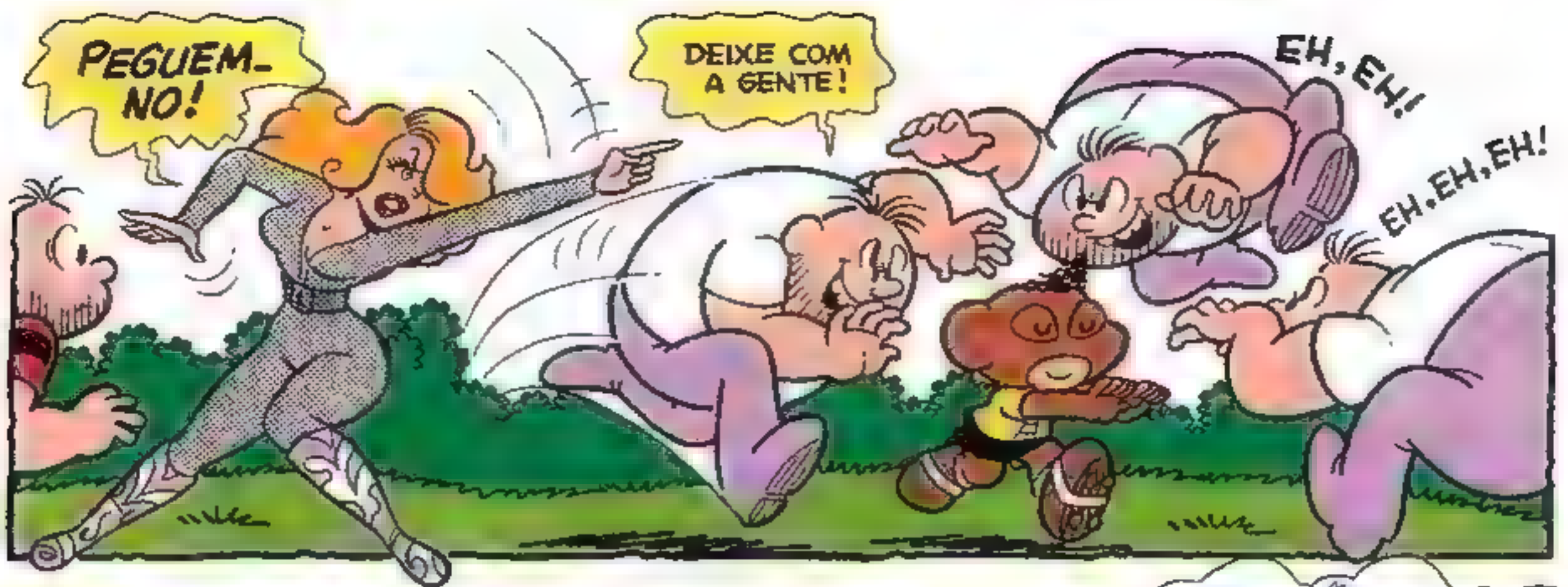
















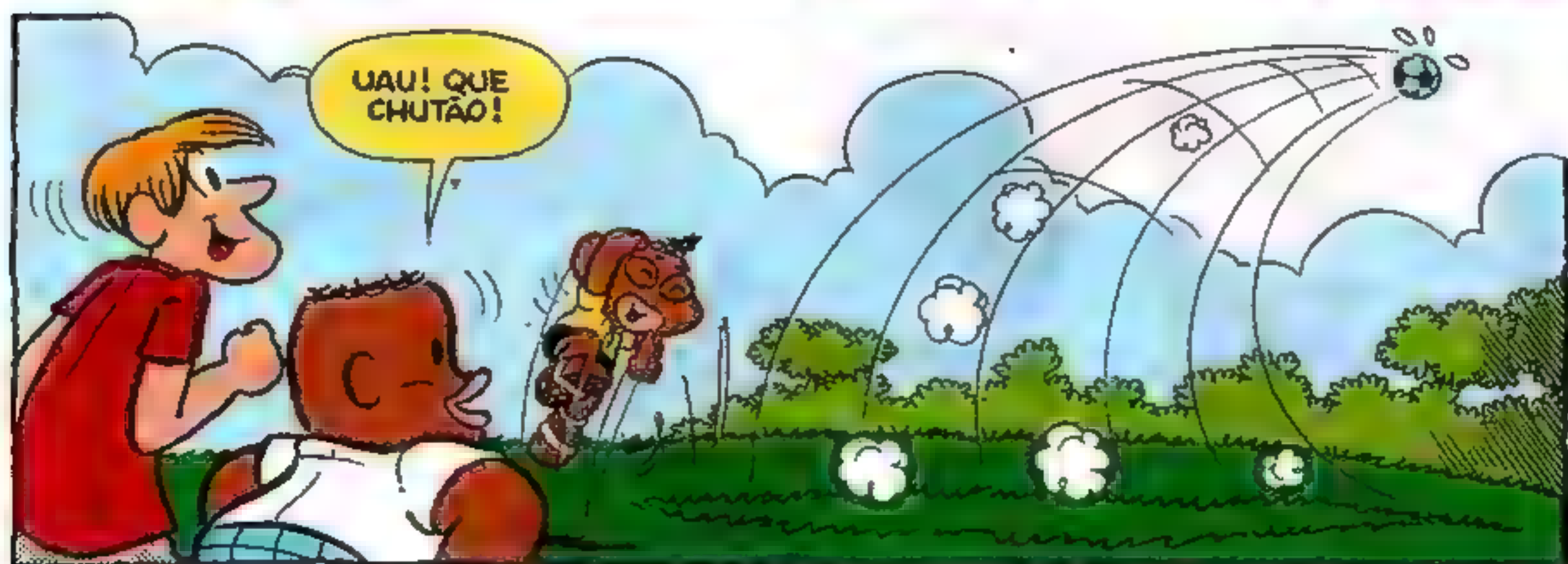
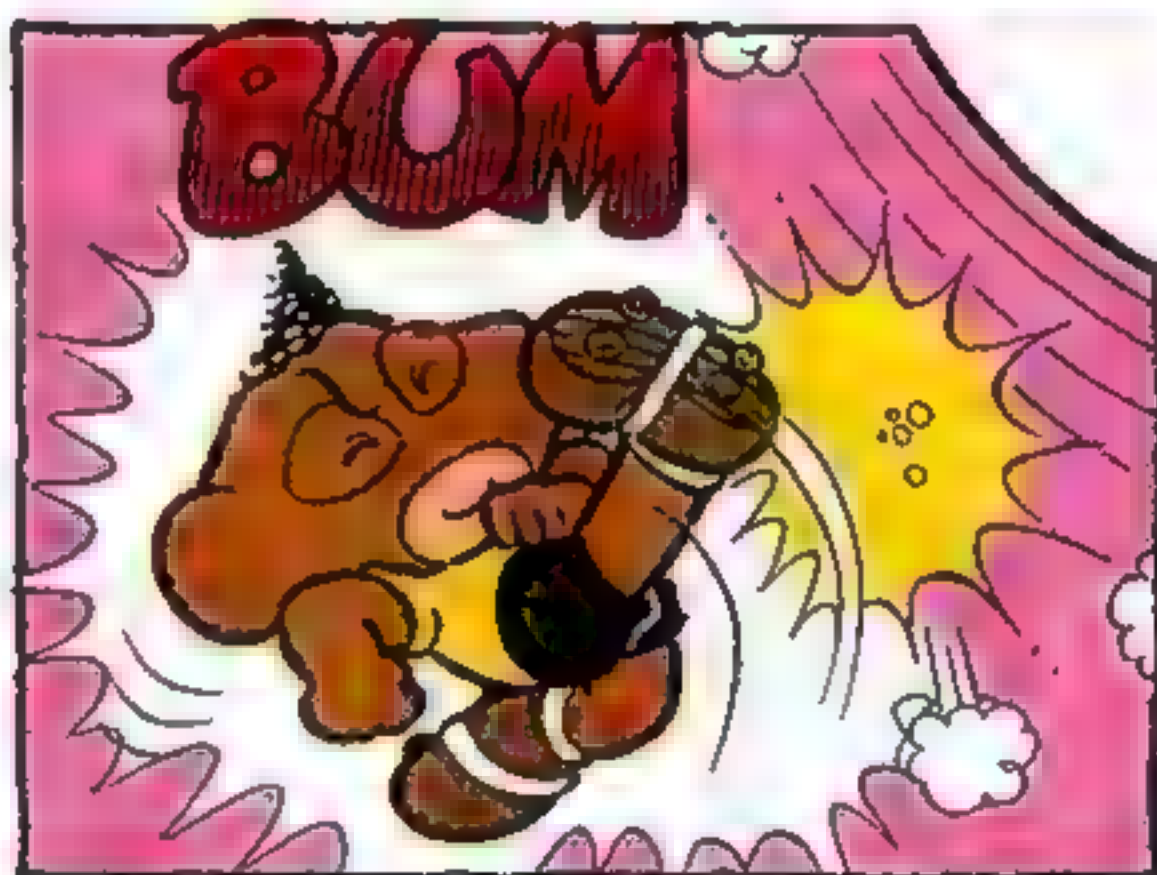










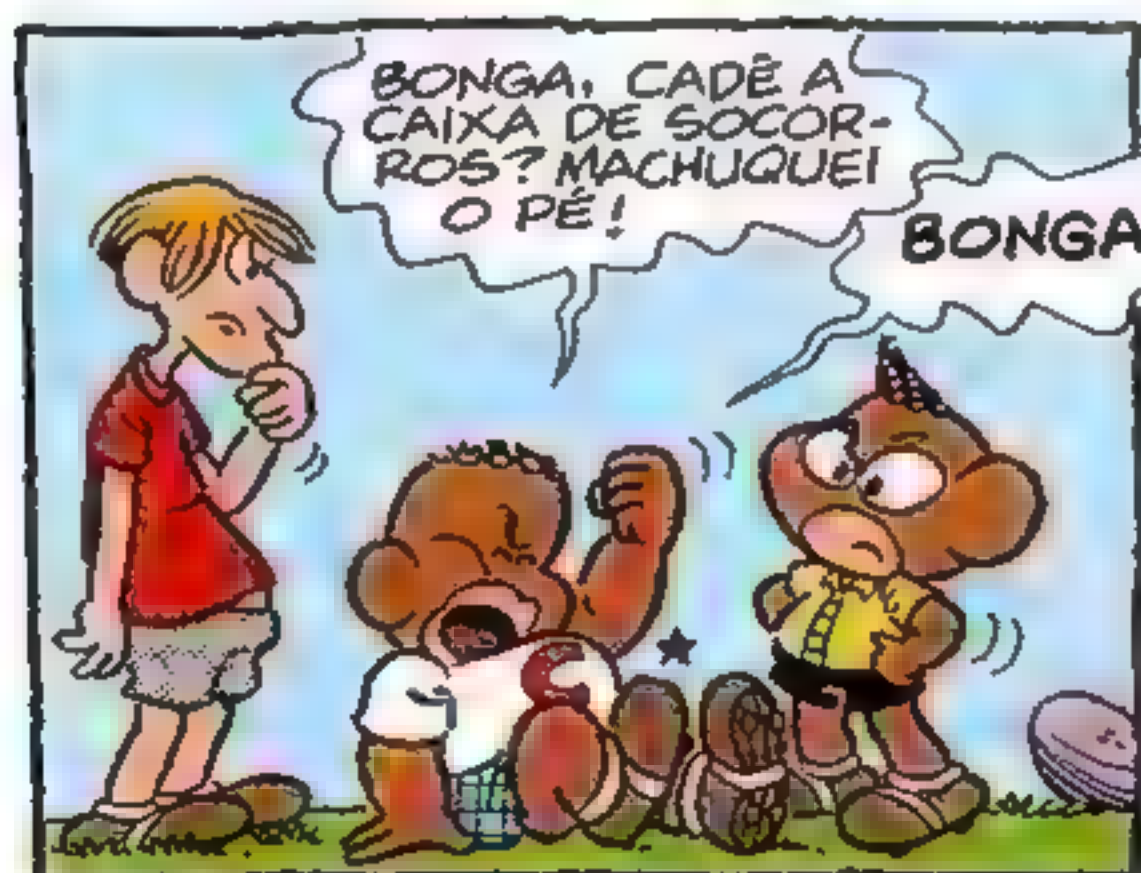
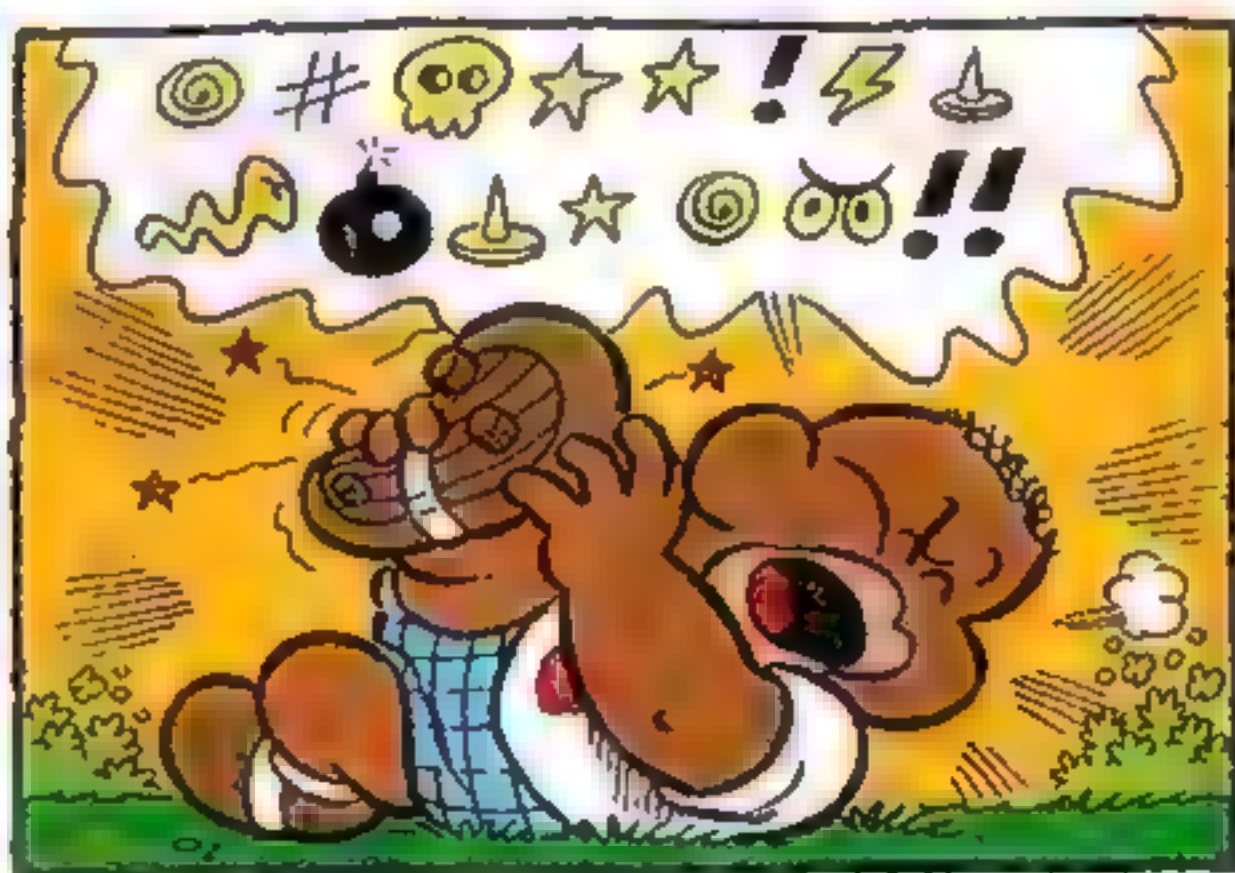




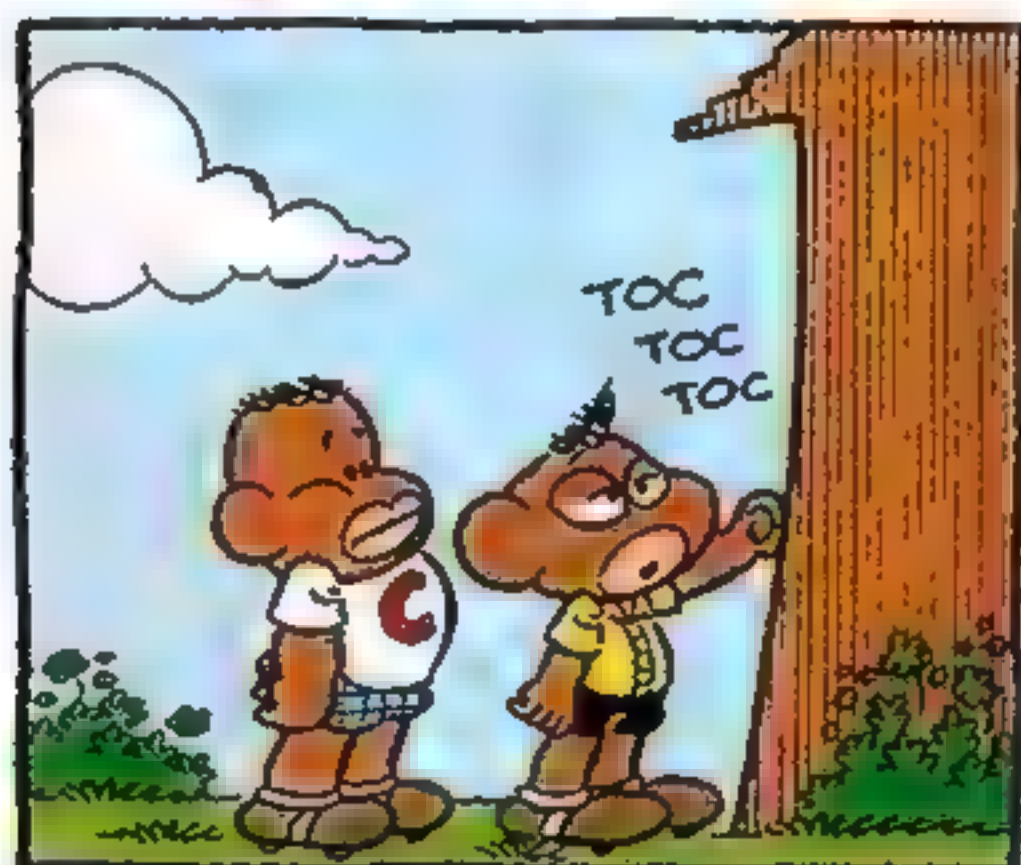
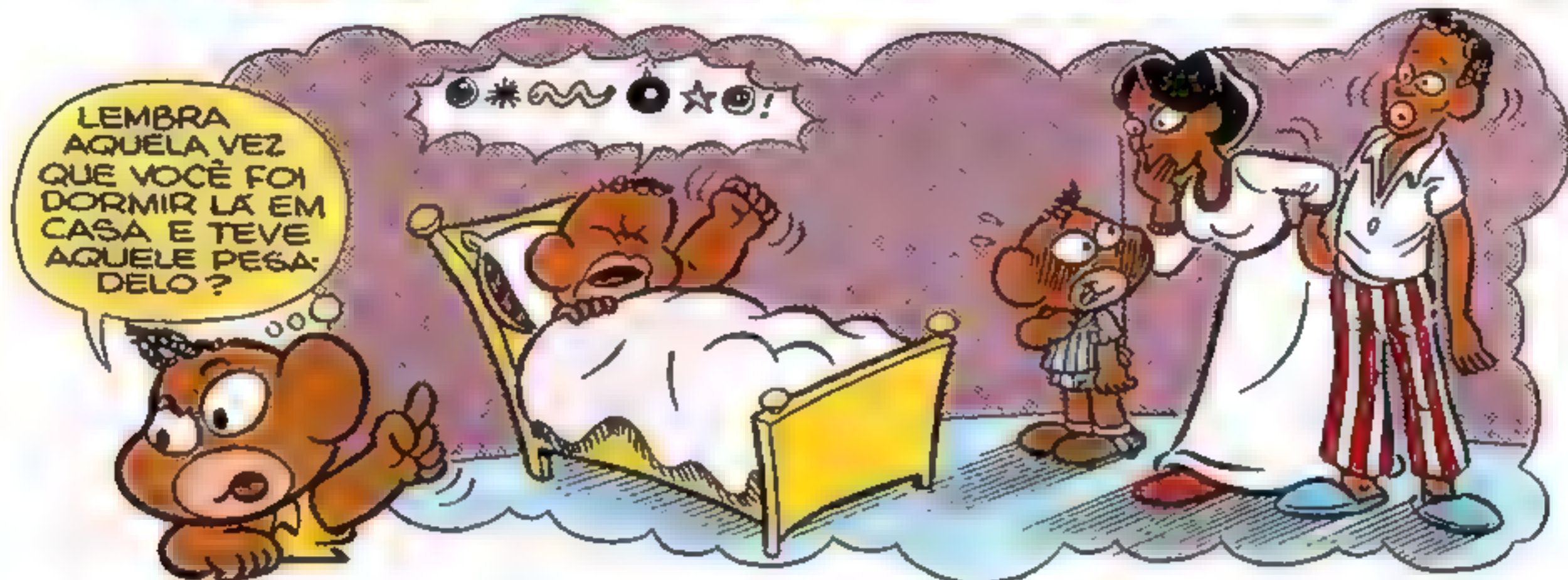




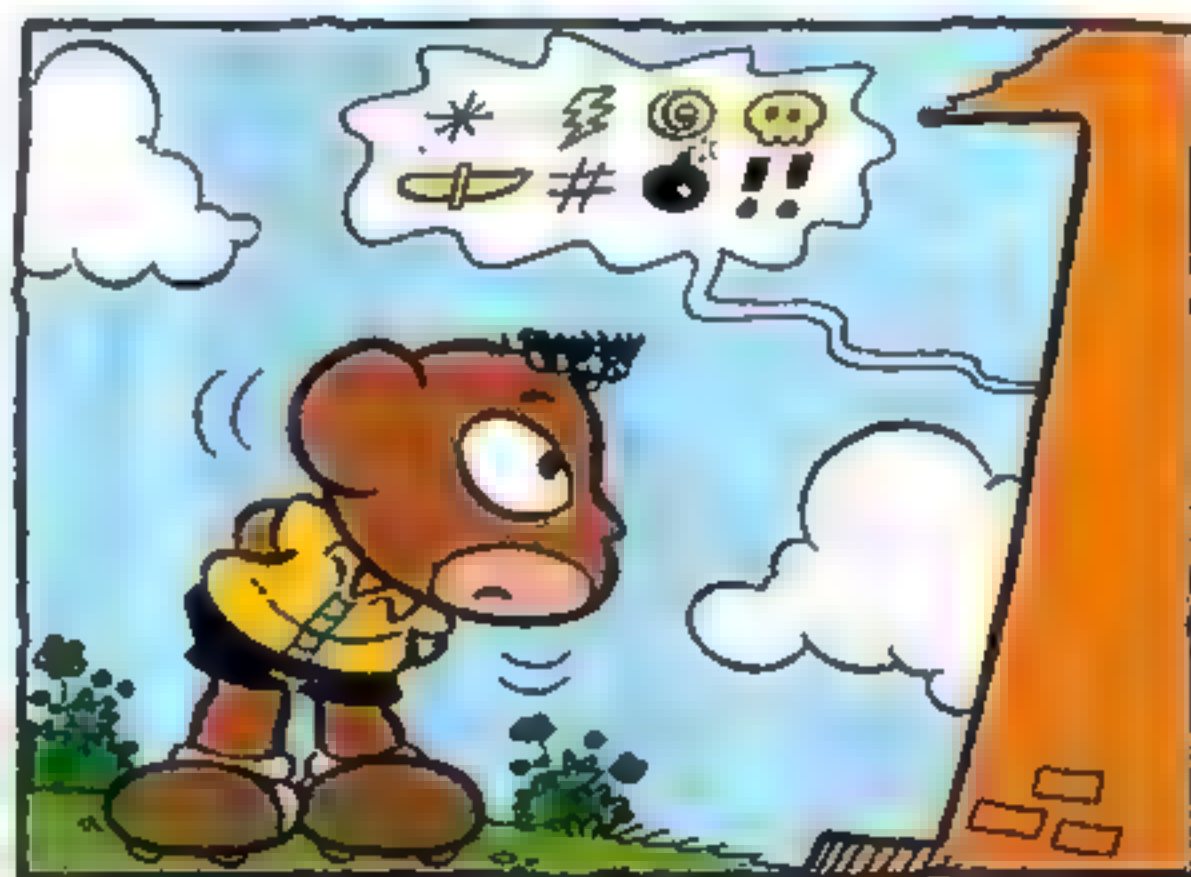
# AS BOAS MANEIRAS



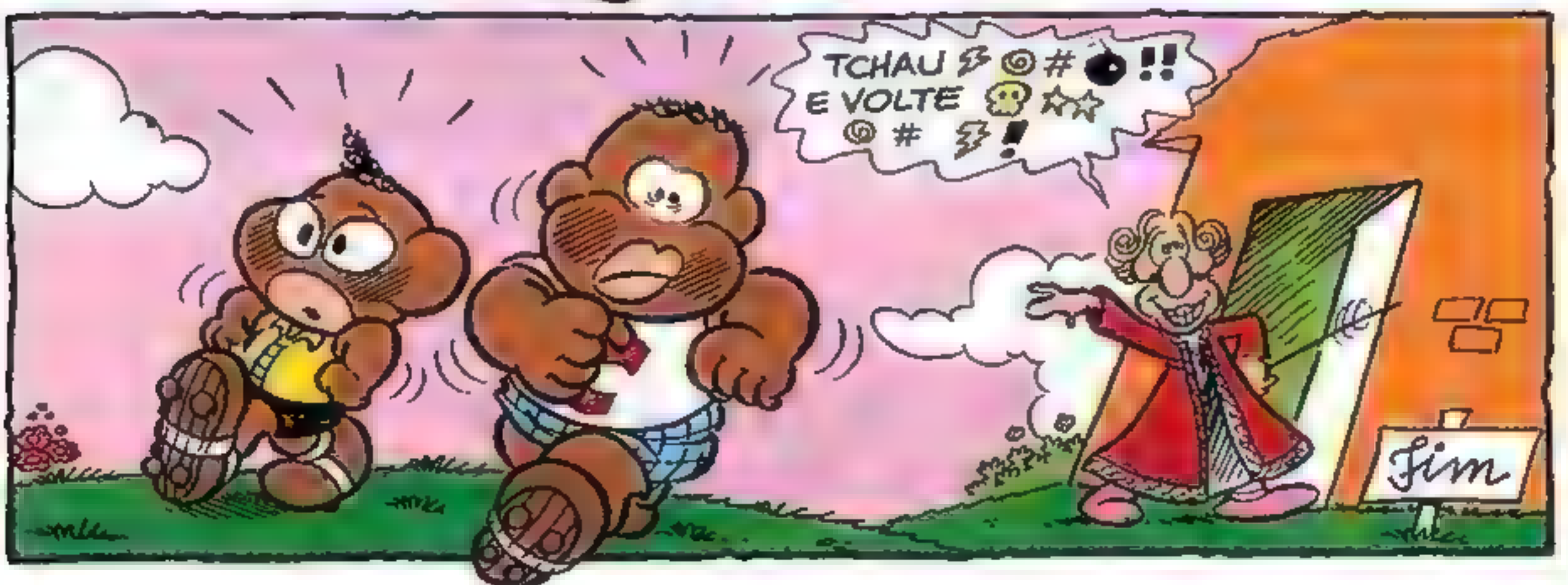
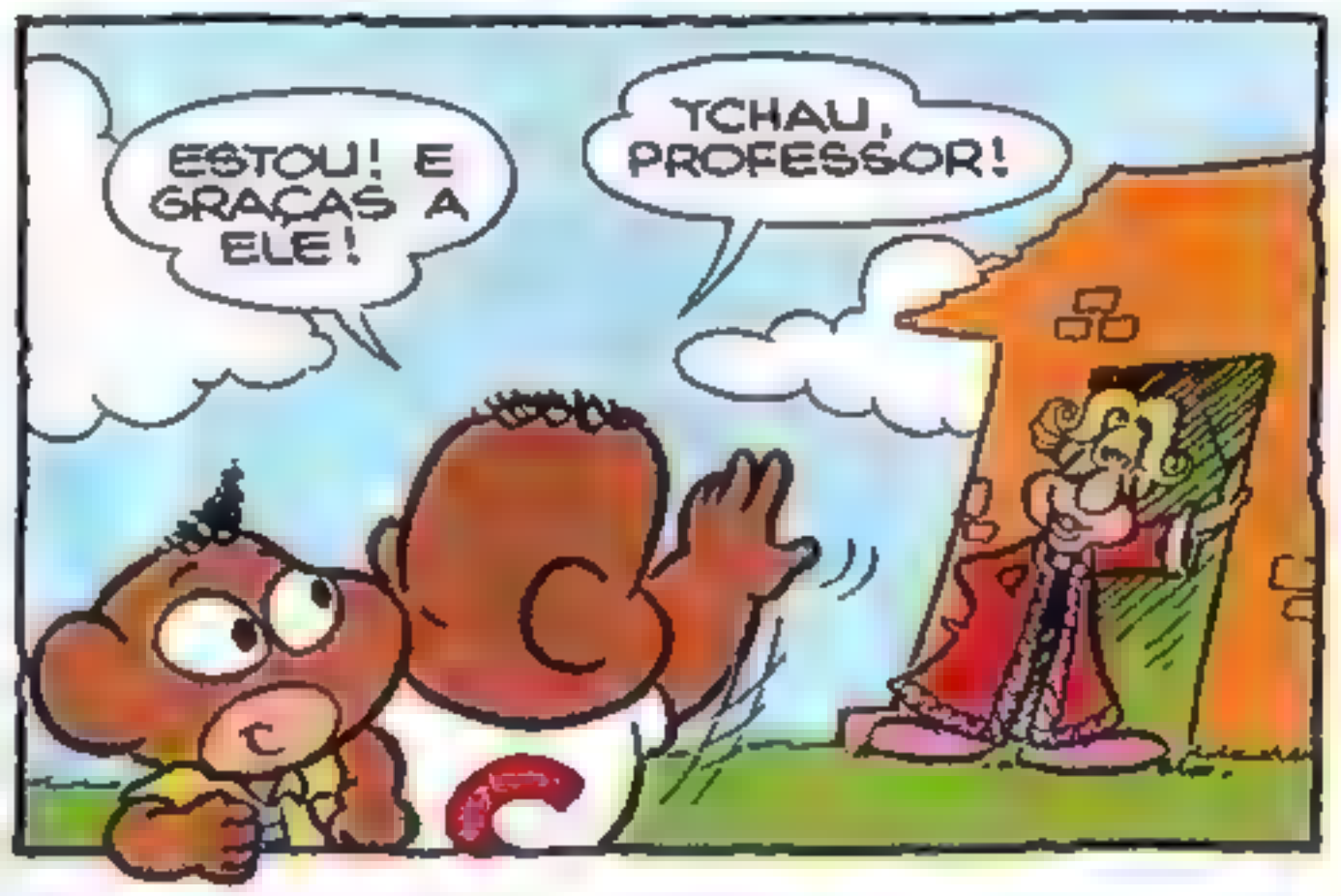
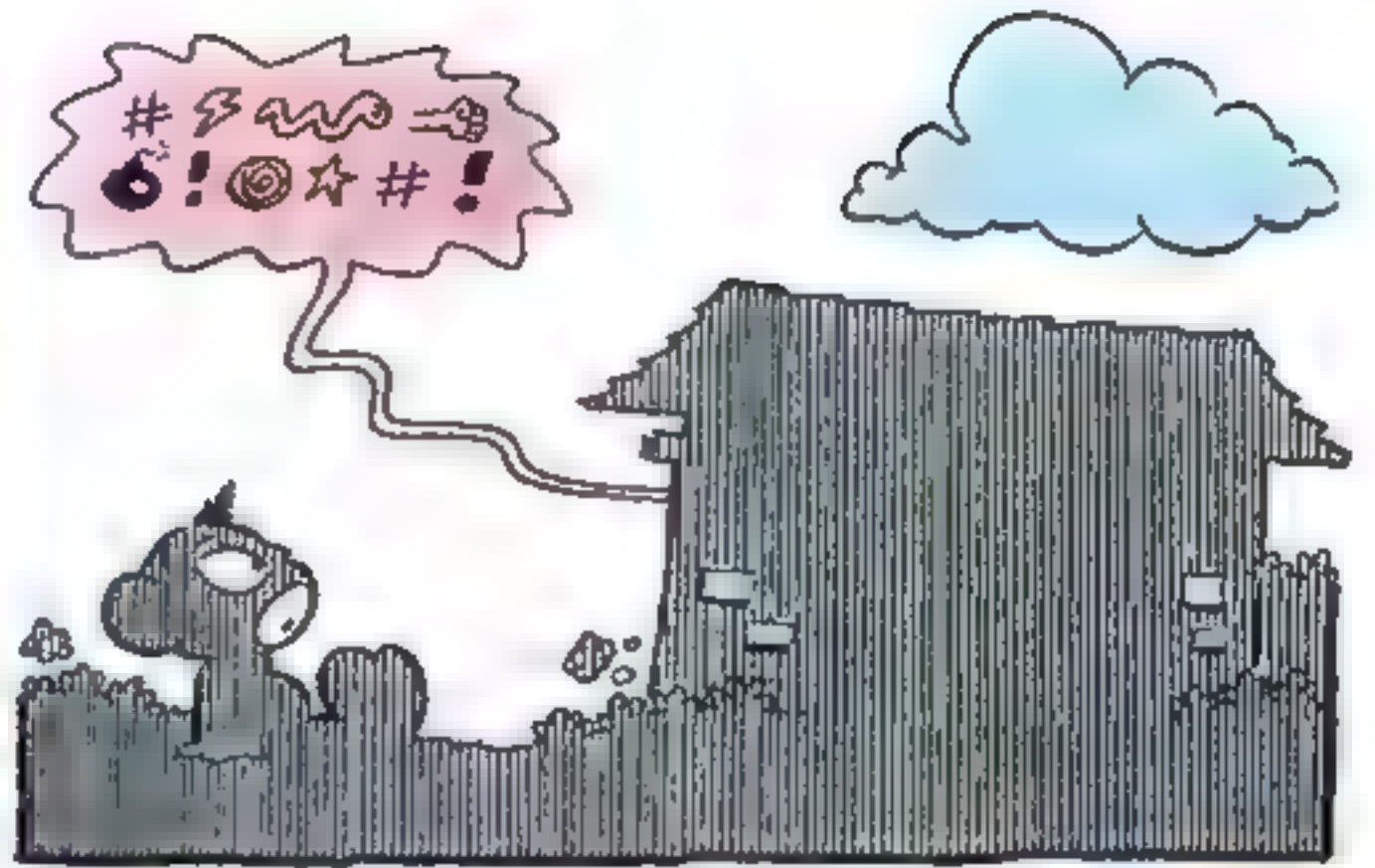
















**PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA**

**PARA SE DIVERTIR E  
GUARDAR PARA SEMPRE.**



# Arquivos

## da

## MARACANÃ

texto: Sidney Gusman



**E**m *O Vendedor de Bolas*, que abre a terceira edição da revista (de outubro de 1977, ao preço de Cr\$ 6,00), Pelezinho nem tem tempo para se tornar garoto-propaganda de uma fábrica de bola: ele logo é raptado por um vilão com uma roupa pra lá de esquisita, que pretende usar a paixão pelo futebol para paralisar todo o mundo. E ele tem uma ajudante lindona, que lembra a Viúva Negra, dos Vingadores. Esta história se destaca pelo detalhamento dos cenários e pela diversidade na diagramação dos quadros – a cena em que a turma derrota os bandidos com pontapés, cabeçadas, bolsadas, mordidas e “quibadas” é um bom exemplo. Com direito a mais um chute pra lá de potente do Pelezinho.





As Boas Maneiras é um clássico do Pelezinho, com um desenho que valorizou muito as expressões faciais dos personagens. Especialmente porque o tema central da história dava margem a isso. Afinal, o Cana Braba ter cinco horas de aula com um professor de boas maneiras para deixar de falar palavrões não podia acabar bem. O final é impagável!



Na primeira tira publicada no terceiro número da revista, o Pelezinho mostra o seu bom coração ao dar um "presentinho" ao Frangão. Aliás, o goleiro frangeiro lembra bastante o desenhista Sidnei Lozano, o Sidão, que tantas vezes apareceu nos gibis da Turma da Mônica e que também serviu de inspiração para o visual do Louco.





m *Jão Balão Volta a Atacar*, o rival invejoso do craque dos campinhos arma outro plano para fazer o Pelezinho parar de jogar futebol. E a criatividade do roteiro vai longe, com bolas enchidas com gás hélio, outras com foguete acoplado... Só que, no final, Jão Balão (que, quando está nervoso, só se acalma ao mastigar uma chuteira do Pelezinho) e Zé, pra variar, se empolgam demais e estragam tudo.



m *Vamos Roubar o Chute do Pelezinho?*, dois integrantes da turma rival (com visual semelhante ao de Jão Balão e Zé – talvez tenha ocorrido um erro na arte, já que o ajudante do “chefe” também se chama Zé) roubam os “poderes” do Pelezinho e os transferem, por engano, para a Samira. Aos poucos, os personagens coadjuvantes começavam a ganhar mais espaço no gibi. Vale atentar para o minucioso trabalho de sombras e hachuras nesta história.

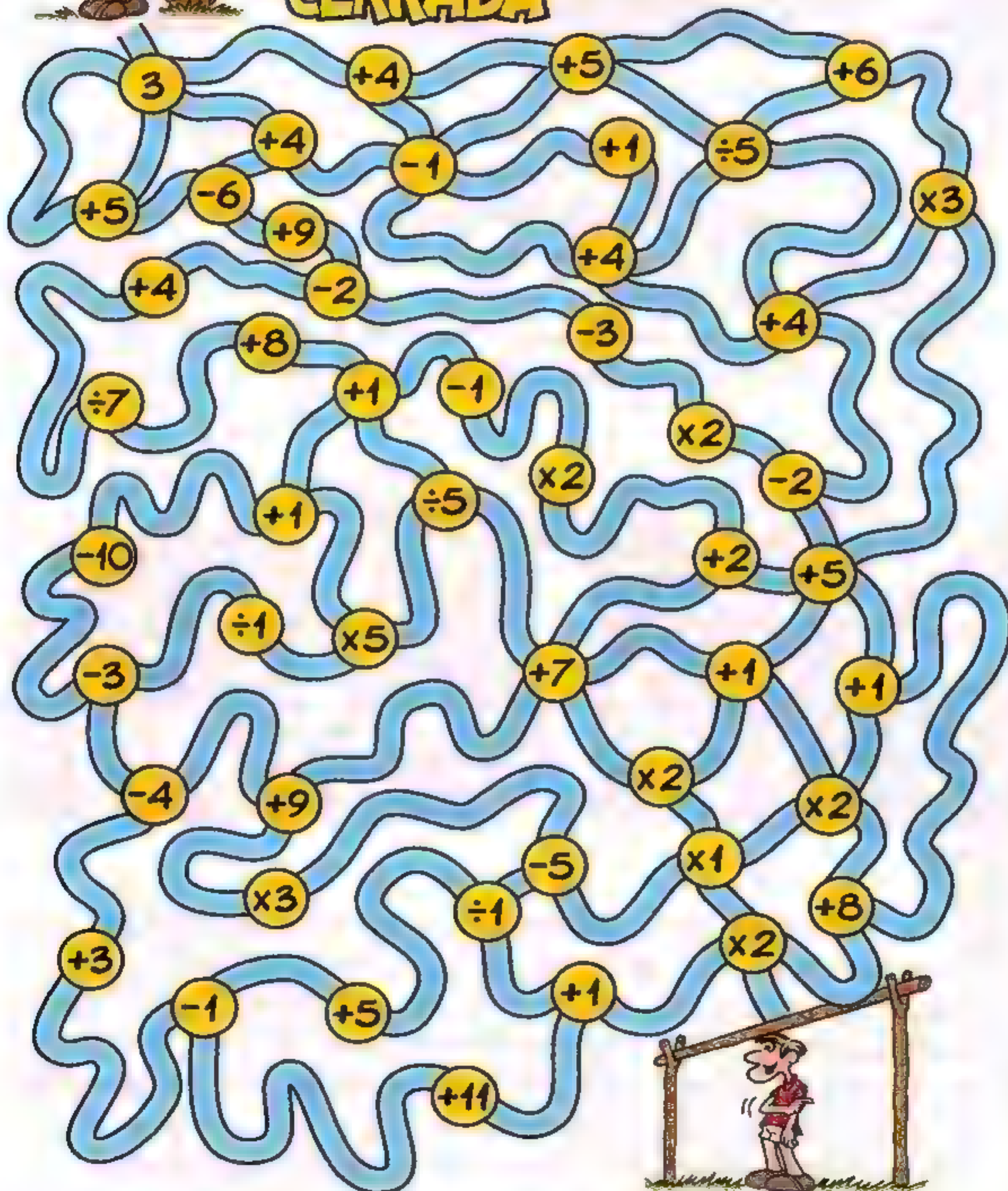


# A PARADINHA



## MARCAÇÃO CERRADA

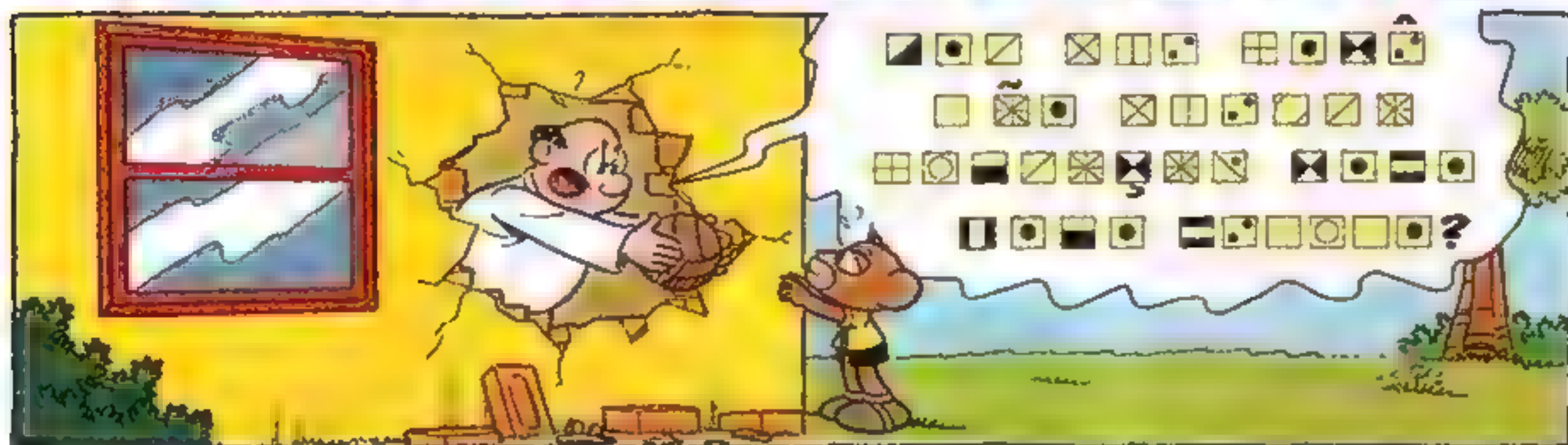
Vamos ajudar o Pelezinho a chegar até o gol? Para isso, basta seguir uma das trilhas, sem nunca deixar que o total dos números ultrapasse 10.



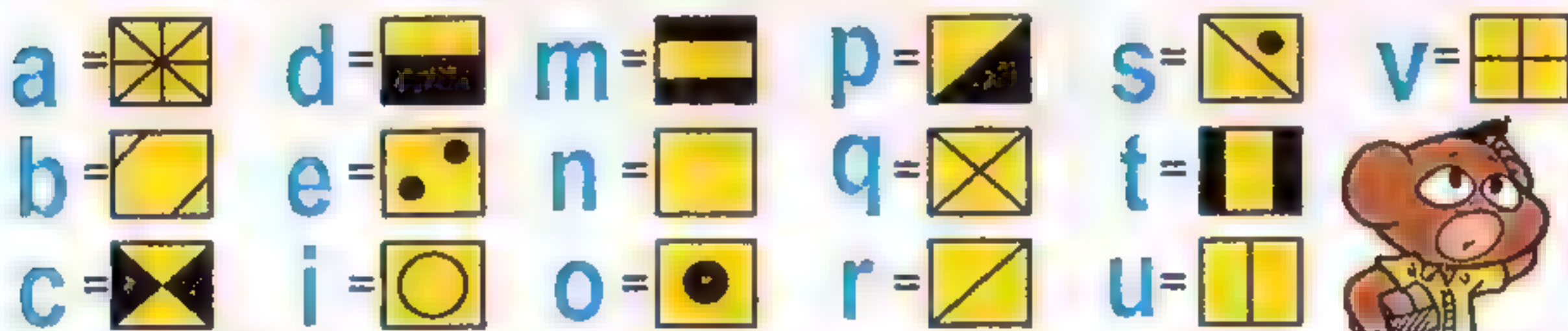
A resposta deste e dos demais jogos estão na Pág. 128



# TABELINHA

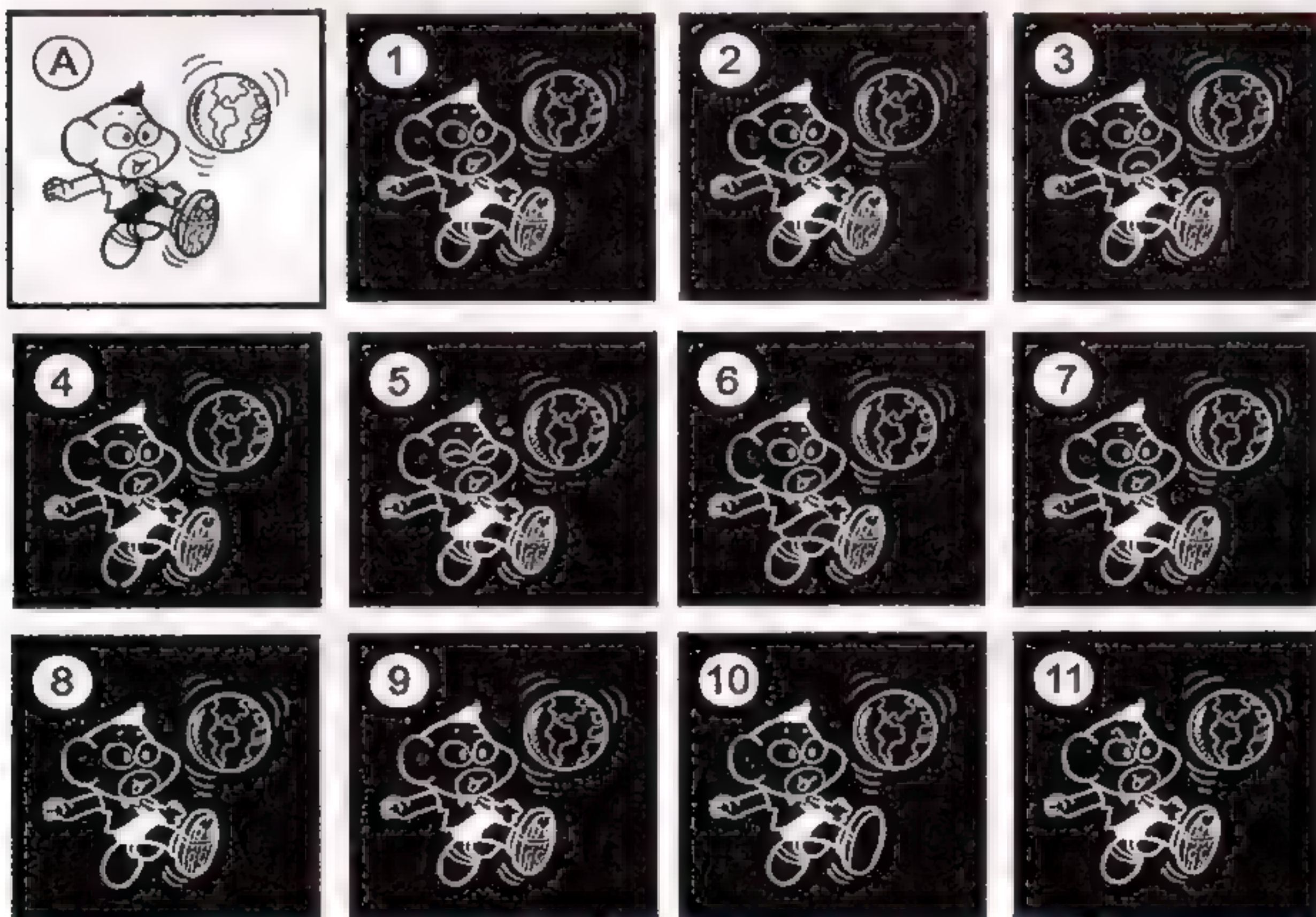


A - O que será que o dono da casa está dizendo para o Pelezinho? É só trocar os sinais pelas letras correspondentes, e você ficará sabendo.



☆☆

**B - Qual dos negativos abaixo corresponde ao positivo da figura A?**

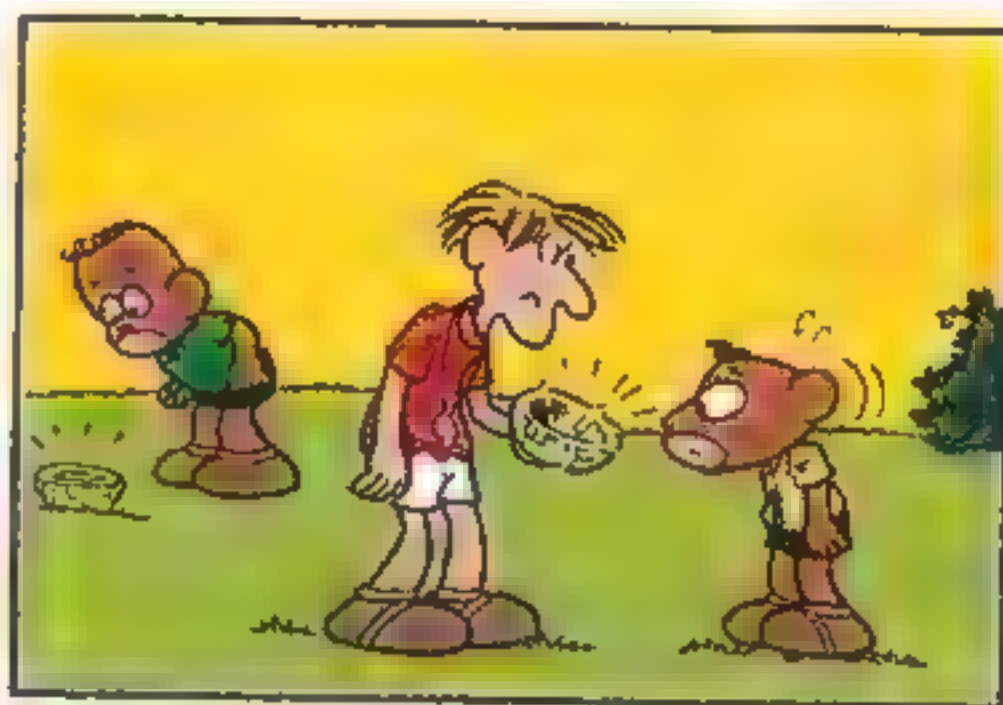
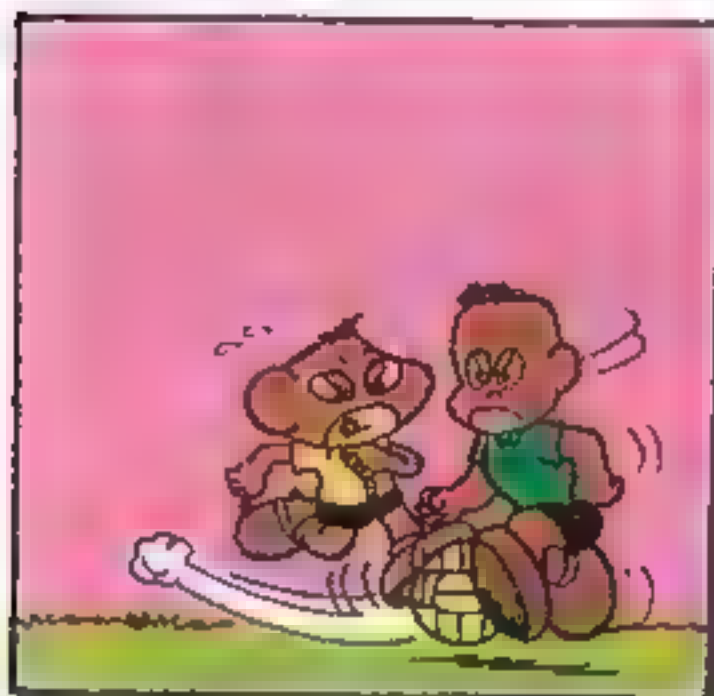
[illegible]



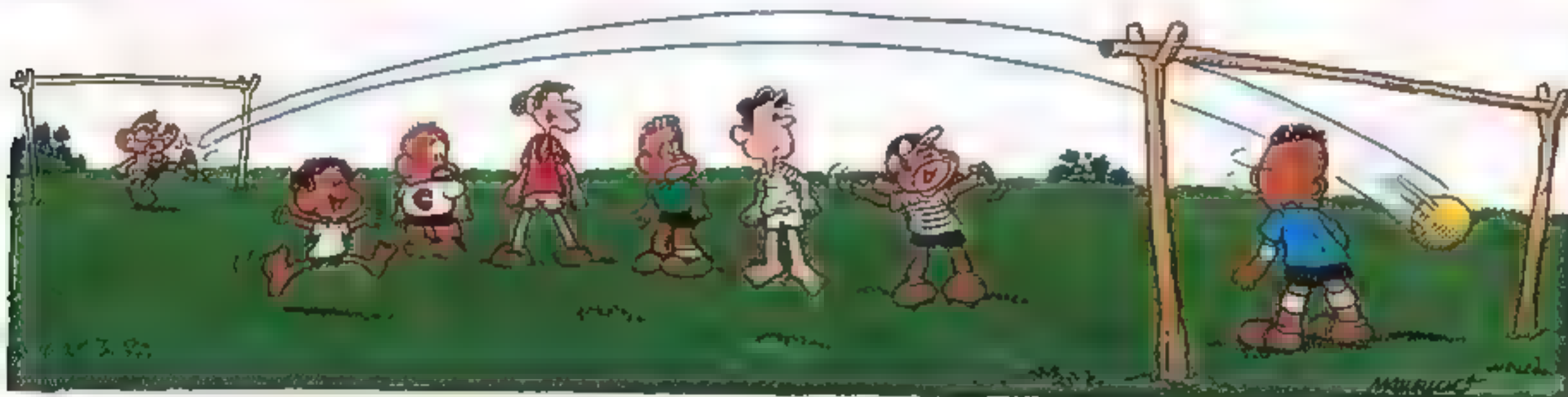


# PRRIIIIIII!!!

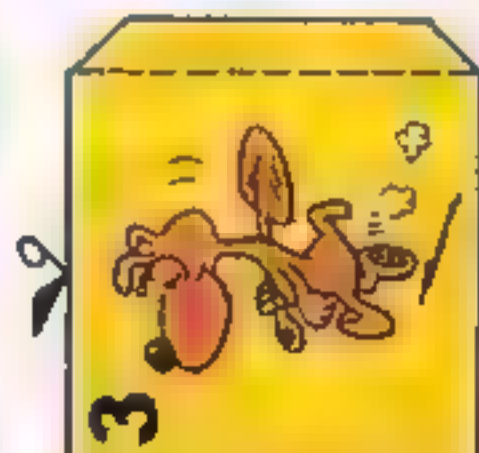
A - Que tipo de jogada esta piada está mostrando?



B - O goleiro Pelezinho cobrou o tiro de meta e ... GOOOL! Mas será que esse gol valeu?



PLACAR



OLHA AÍ, PESSOAL!  
ESTE DADINHO E OS  
MARCADORES SÃO PARA  
O JOGÃO DAS PÁGINAS 26  
E 27!



PLACAR

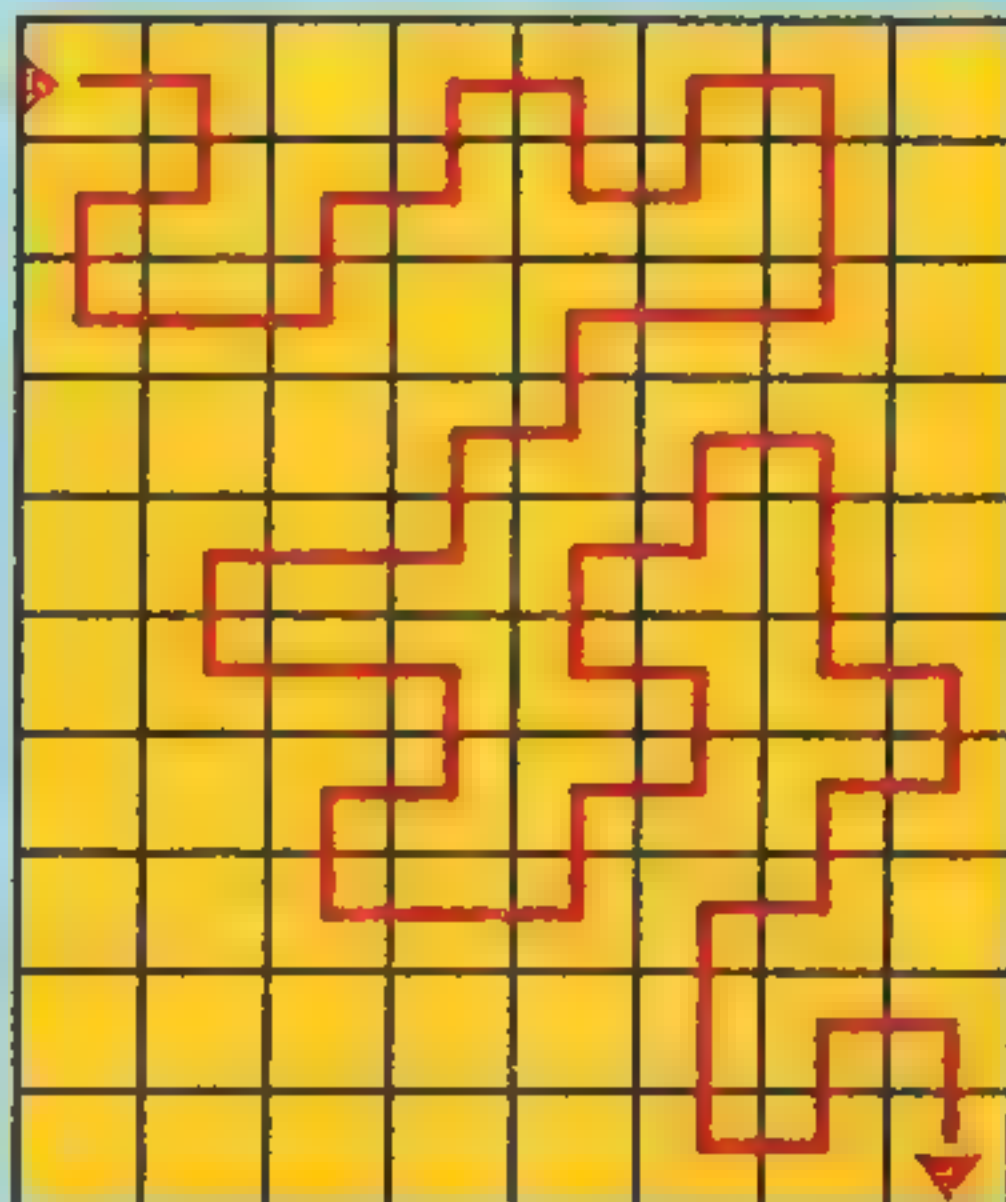
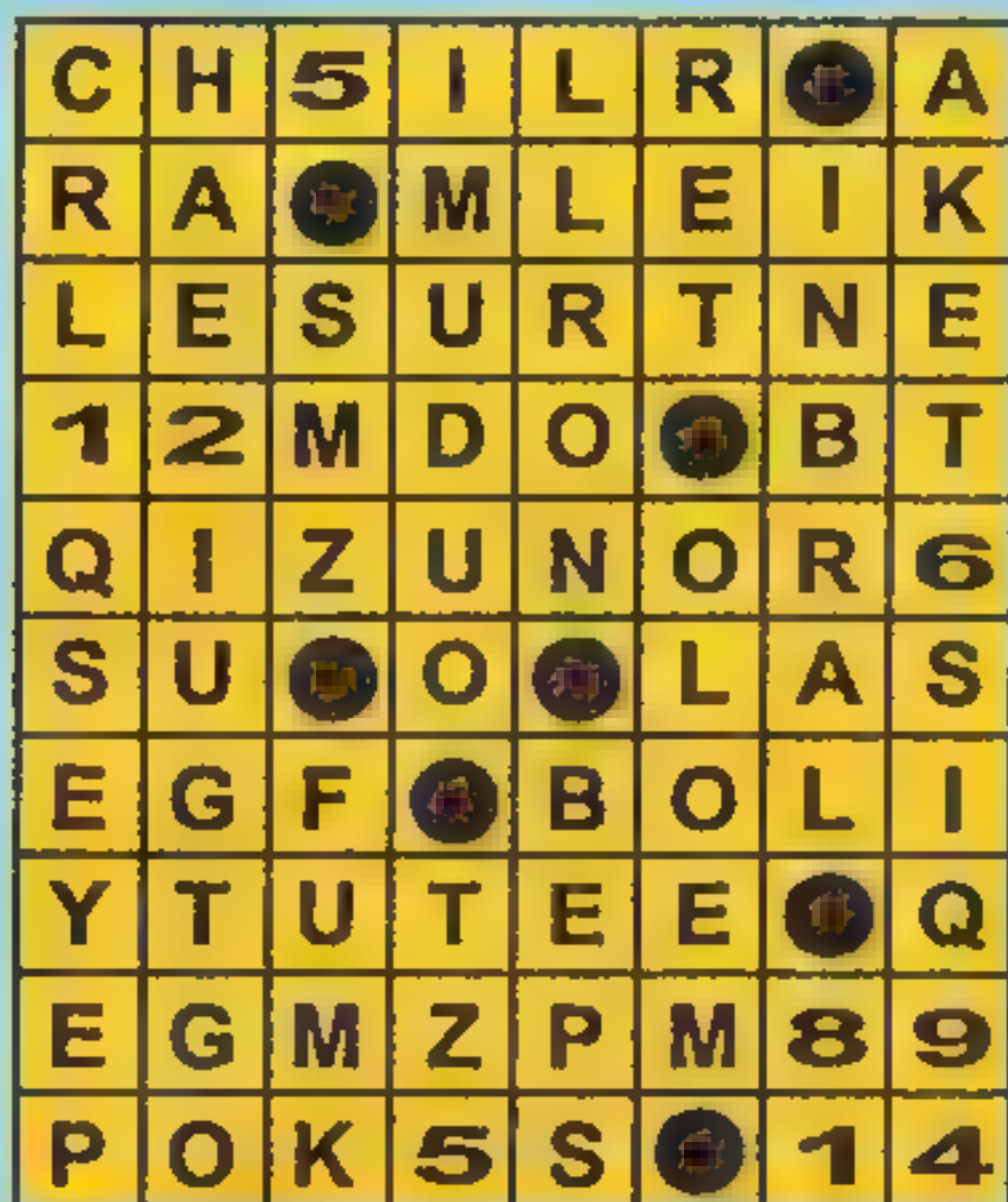


C - Destaque a página, cole em uma cartolina e recorte as peças cuidadosamente. Feito isso, monte o dadinho.



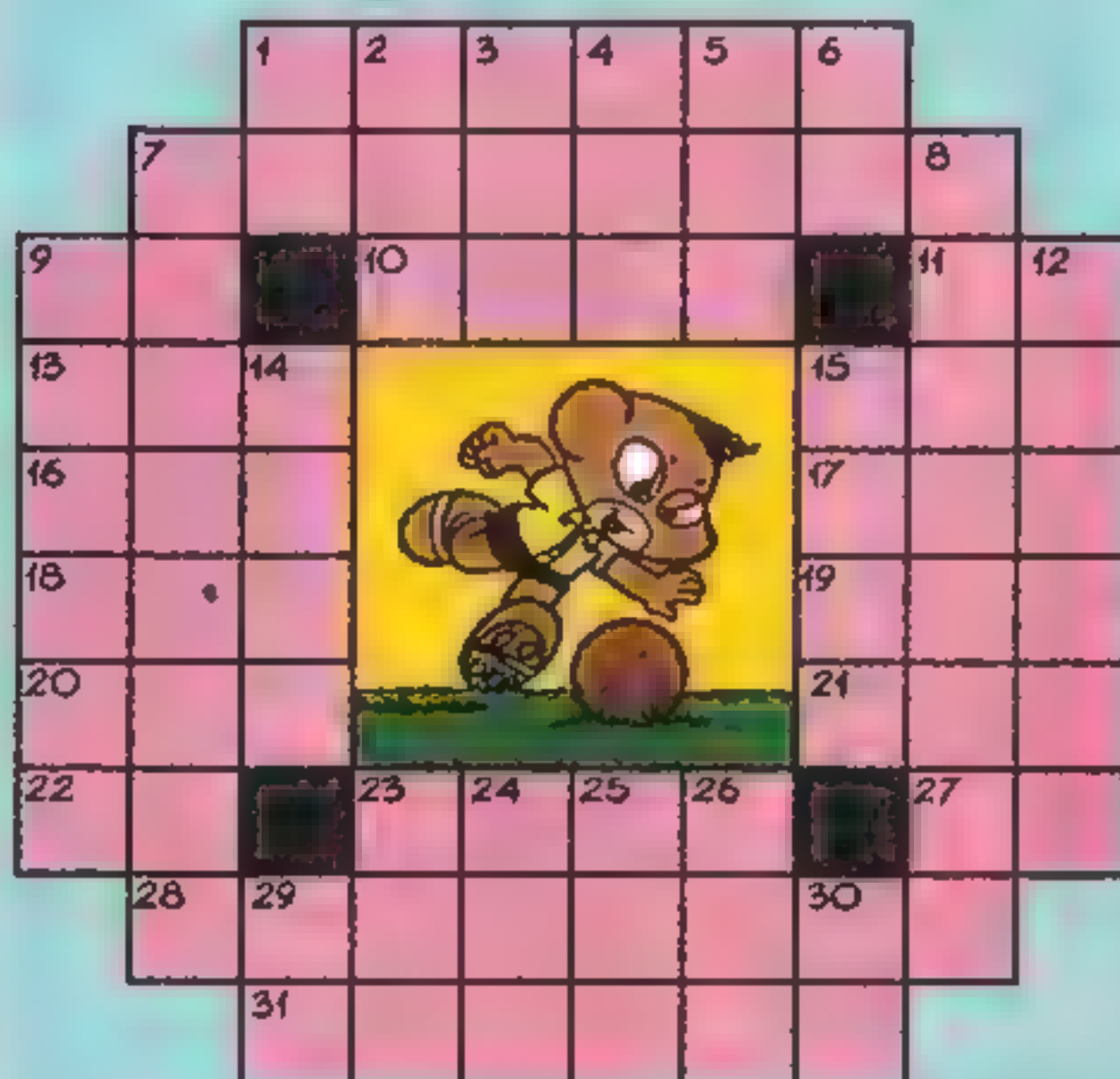
# DRIBLE DE PALAVRAS

A - Se você aplicar o traçado vermelho do diagrama nº 2 no diagrama nº 1, ficará sabendo de um fato importante da história do futebol no Brasil.



(B)

## PALAVRAS CRUZADAS



**HORIZONTAIS** - 1 - Lugar onde se aprende; 7 - Anjo da primeira hierarquia; 9 - Palavra que designa alternativa; 10 - Que segue sempre a mesma direção (fem.); 11 - Amazonas (sigla); 13 - Nacional (abrev.); 15 - Interjeição de alegria; 16 - Raiva; 17 - Cachorro do Pelezinho; 18 - Pessoa amada; 19 - Nome de homem; 20 - Utiliza; 21 - Advérbio de afirmação; 22 - Sua Majestade; 23 - O peso da mercadoria; 27 - Contração da preposição "a" com o artigo "o"; 28 - Amistoso; 31 - Período vespertino (pl) - **VERTICAIS** - 1 - Pronome pessoal; 2 - Ente vivo ou animado; 3 - Acredita; 4 - Fora em inglês; 5 - Legião Brasileira de Assistência; 6 - Grito de dor; 7 - Período entre o Carnaval e a Páscoa; 8 - Relativo à matéria; 9 - Veículo para transporte coletivo; 12 - Maior que todos; 14 - Móvel em que se dorme; 15 - Épocas; 23 - Irmã da mãe; 24 - Agricultura (abrev.); 25 - Rádio (abrev.); 26 - Animal revestido de penas; 29 - Mato Grosso (sigla); 30 - Espírito Santo (sigla).



O primeiro que fizer 5 gols, vence a partida.



# A GRANDE JOGADA

The path consists of the following numbered tiles:

- Top Goal Area:** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60.
- Bottom Goal Area:** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60.



# LHO VIVO!



FIGUEIRENSE (SC)



SANTA CRUZ (PE)



BOTAFOGO (RJ)



GUARANI (SP)



PORTUGUESA (SP)



FLUMINENSE (RJ)



FLAMENGO (RJ)



CRUZEIRO (MG)



PALMEIRAS (SP)



VASCO (RJ)



CAXIAS DO SUL (RS)



NÁUTICO (PE)



SANTOS (SP)



INTERNACIONAL (RS)



AMÉRICA (RJ)



ATLÉTICO (MG)



SÃO PAULO (SP)



BAHIA (BA)



CORITIBA (PR)



BOTAFOGO (SP)



PONTE PRETA (MG)



FORTALEZA (CE)



GRÊMIO (RS)



CORÍNTIANS (SP)

Vamos ver se você conhece bem os times brasileiros. Dos vinte e dois distintivos que aparecem nesta página, quatro foram alterados. Quais são eles?



# O JOGO DOS 10

O Jogo está para começar, mas existem dez "probleminhas" que estão impedindo o início da partida. Vamos ver se você consegue descobrir quais são esses "probleminhas" em apenas cinco minutos. Afinal, o jogo precisa começar.





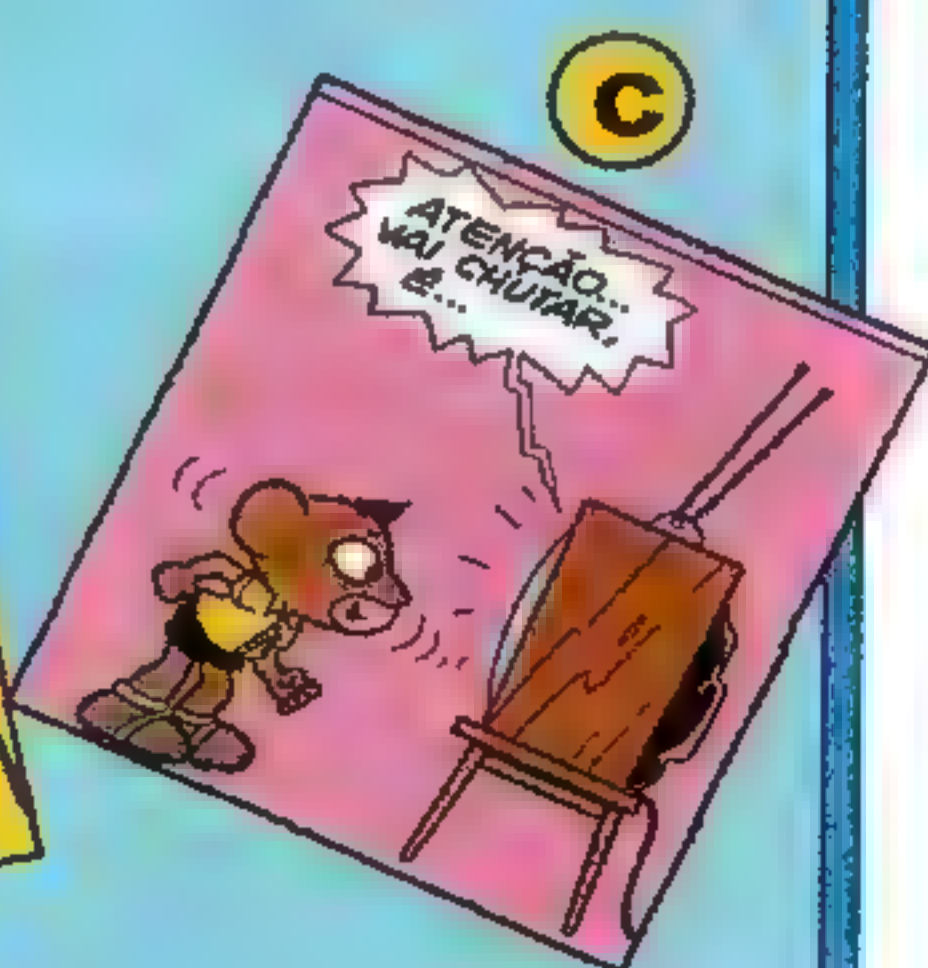
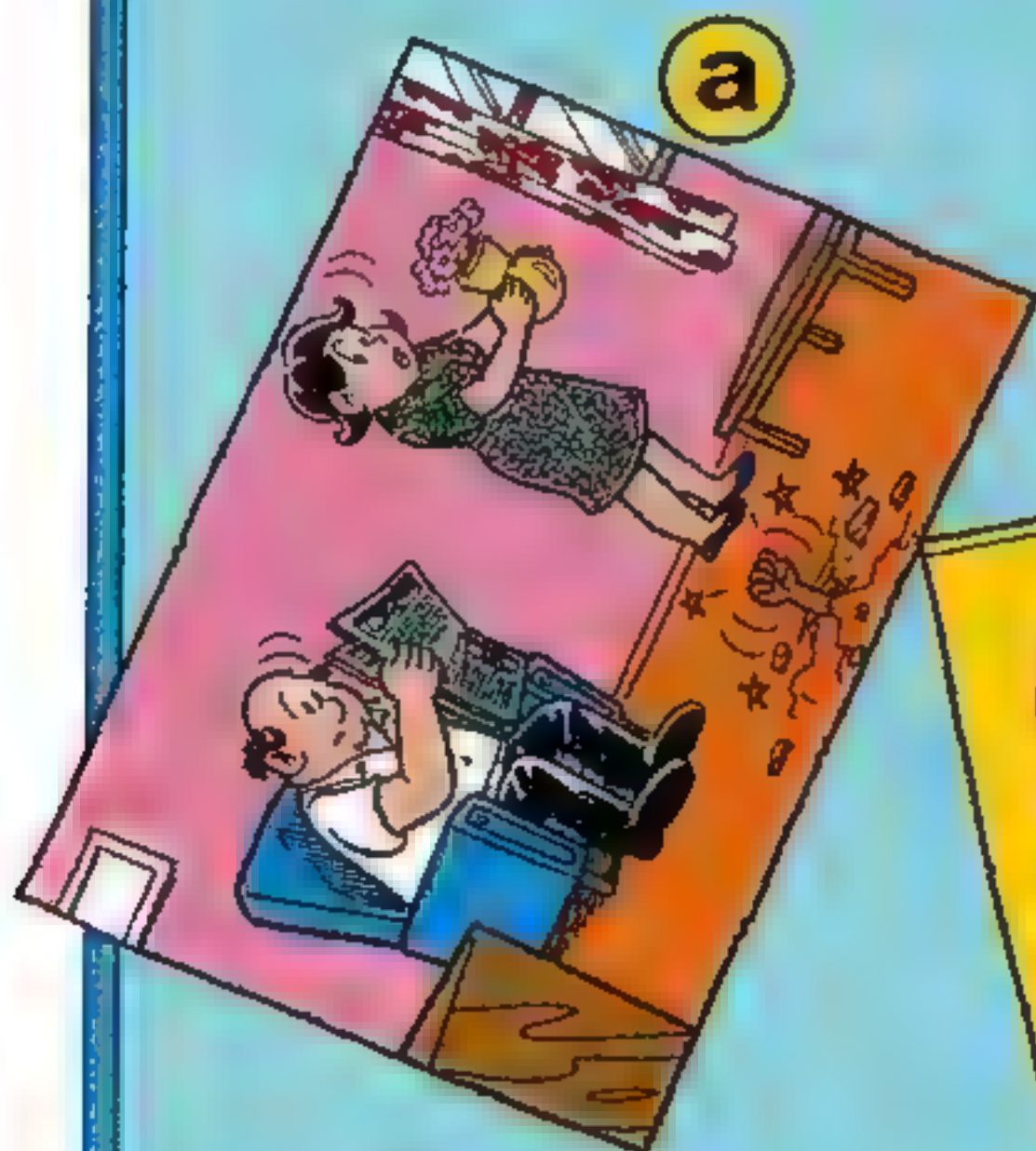
# Cartão amarelo

A - Qual das figuras abaixo se encaixa perfeitamente no terceiro quadrinho?



# ESCALAÇÃO

B - Coloque em ordem estes quadrinhos e descubra qual é a piada.





# JOGO de PALAVRAS

Descubra no diagrama abaixo os nomes dos doze esportes aqui representados. Eles podem estar escritos nos sentidos vertical e horizontal, de baixo pra cima e de trás pra frente.



O	C	E	L	A	R	K	A	R	T	A
M	P	E	R	E	O	S	G	O	I	N
S	B	S	P	R	M	A	Ç	U	R	I
I	A	Q	U	O	S	T	I	N	O	R
L	H	U	S	M	I	O	P	E	A	A
I	F	I	P	O	T	A	B	S	O	M
F	D	A	R	D	A	C	A	Ç	A	B
O	V	Q	U	E	I	L	Q	U	L	U
R	E	U	T	L	F	Z	A	X	V	S
E	K	A	M	I	R	G	S	E	O	A
T	E	T	O	S	I	E	C	A	F	Ç
L	S	I	V	M	Ç	B	O	X	E	A
A	T	C	U	O	K	A	T	R	P	C
H	L	O	B	D	N	A	H	F	O	P
A	H	C	E	L	F	E	O	C	R	A



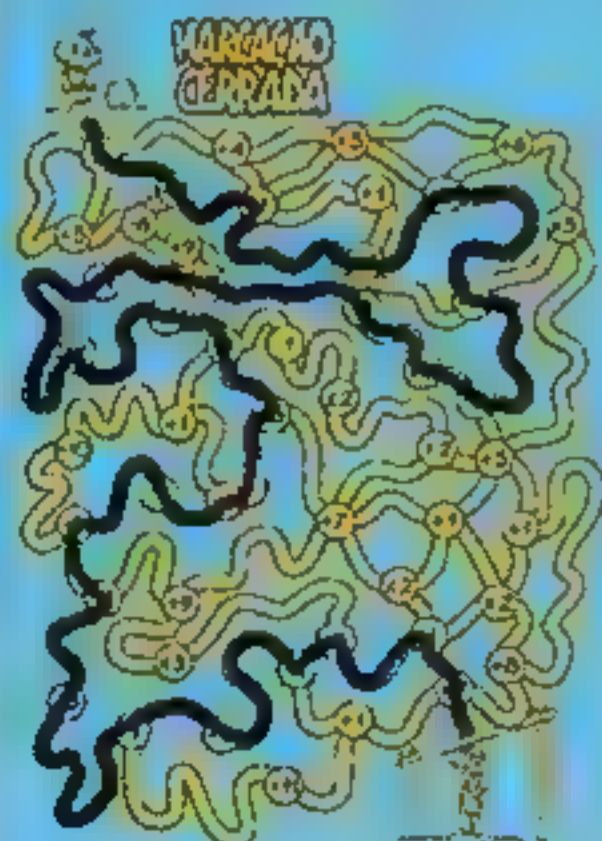
# RETRANCA

Pelezinho e Frangão estavam disputando quem fazia mais bolinhas de sabão. Frangão soprou quatro bolinhas em trinta segundos e Pelezinho o dobro, em quarenta segundos. Depois de quatorze minutos, quantas bolinhas sopraram os dois juntos?



## RESPOSTAS

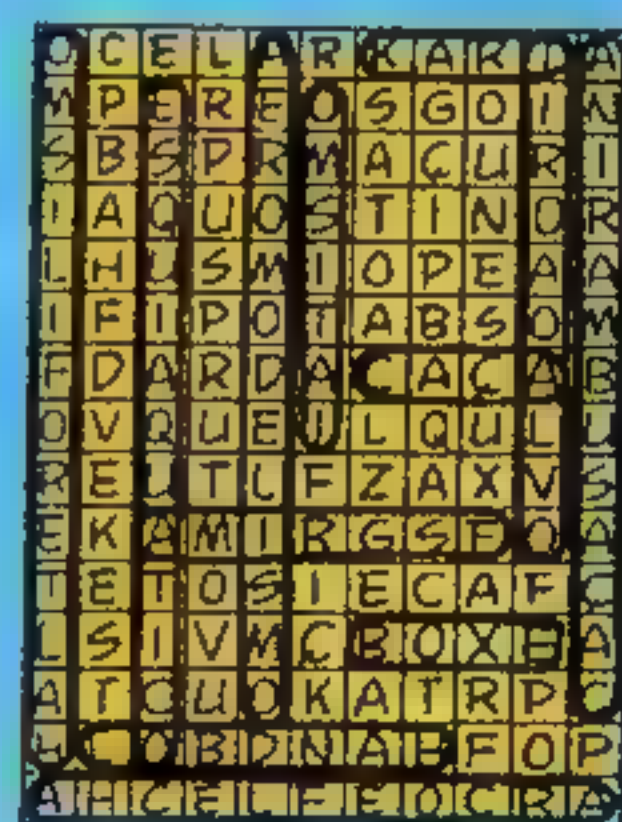
Pág. 21 - **MARCAÇÃO CERRADA** - Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 23 - **TABELINHA**: A) Por que você não quebra vidraças como todo menino? B) O negativo n.º 9/ Pág. 24 - **PRIII!**. A) Bola dividida. B) O gol não valeu./ Pág. 25 - **DRIBLE DE PALAVRAS**: Charles Miller introduziu o futebol no Brasil em 1.894, **PALAVRAS CRUZADAS** - Horizontais: 1) Escola; 7) Querubim; 9) Ou; 10) Reta; 11) AM; 13) NAC; 15) Eta; 16) Ira; 17) Rex; 18) Bem; 19) Ari; 20) Usa; 21) Sim; 22) SM; 23) Tara; 27) Ao; 28) Amigável; 31) Tardes; - Verticais: 1 Eu; 2) Ser; 3) Crê; 4) Out; 5) LBA; 6) Ai; 7) Quaresma; 8) Material; 9) Ônibus; 12) Máximo; 14) Cama; 15) Eras; 23) Tia; 24) Agr.; 25) Rad; 26) Ave; 30) ES/ Pág. 28 - **OLHO-VIVO!** Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 29 - **O JOGO DOS 10**: 1) Jogador descalço; 2) Bandeirinha sem bandeira; 3) Jogador usando luva de boxe; 4) Juiz lendo jornal; 5) Jogador sem uniforme; 6) Falta a parte de uma das traves; 7) Jogador empinando papagaio; 8) Goleiro dormindo numa rede armada na trave; 9) Cachorrinho dormindo no campo; 10) Jogador puxando carrinho./ Pág. 30 - **CARTÃO AMARELO**: A figura "B"; **ESCALAÇÃO**: C, B, A/ Pág. 31 - **JOGO DE PALAVRAS**: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 32 - **RETRANCA**: Sopraram 280 bolinhas.



MARCAÇÃO CERRADA

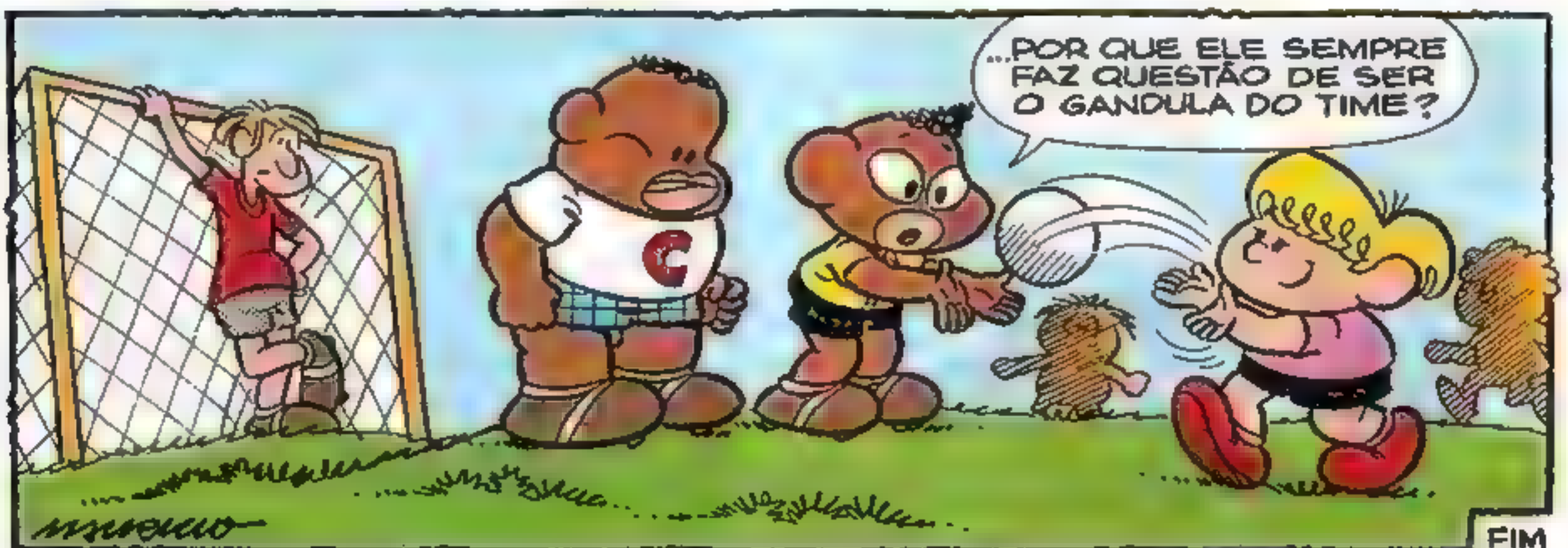
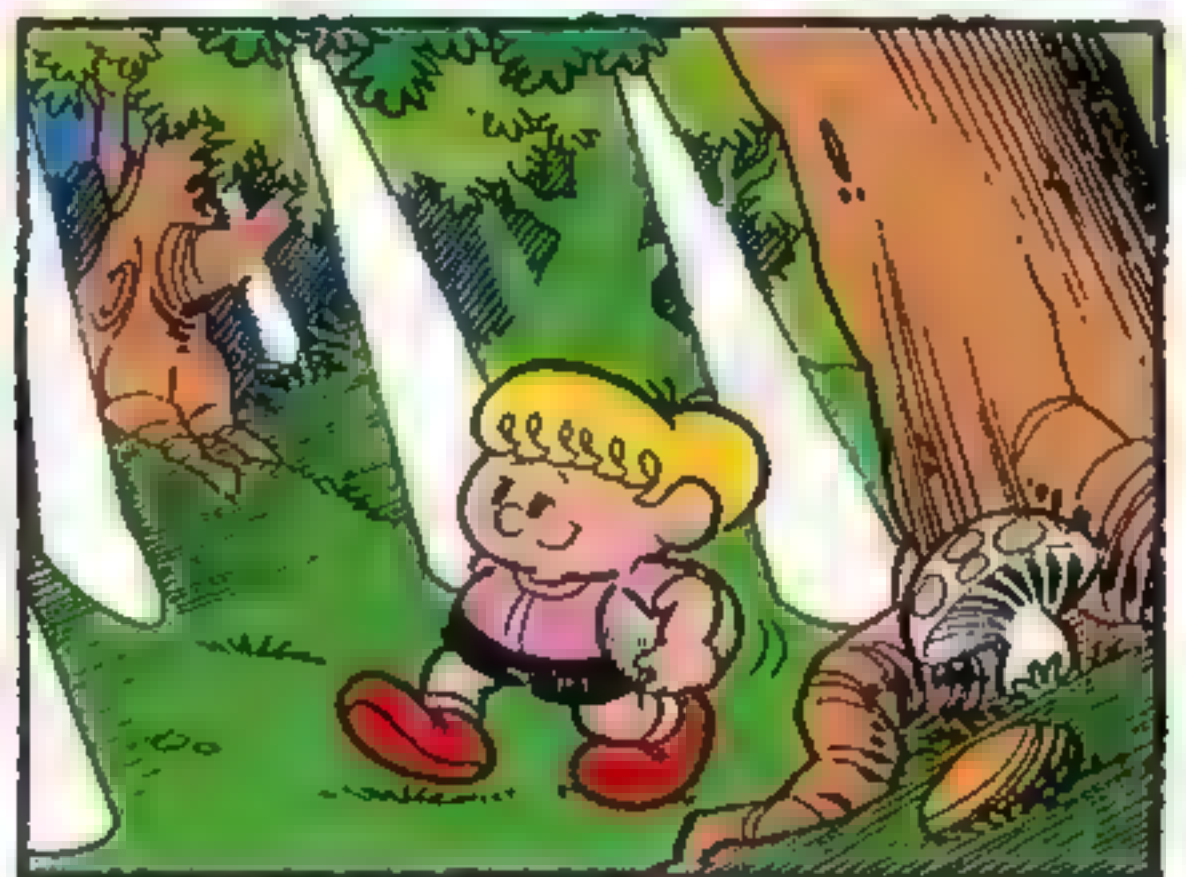
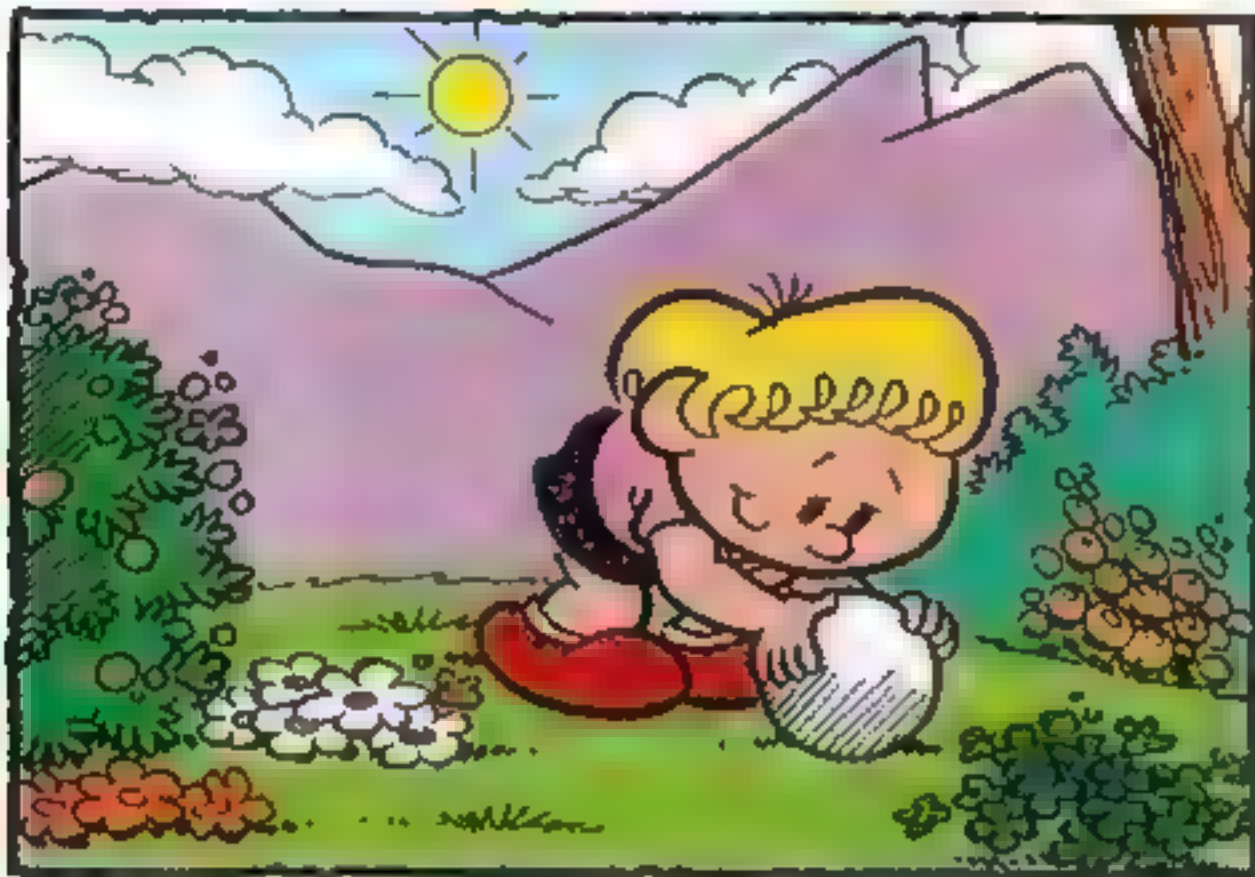
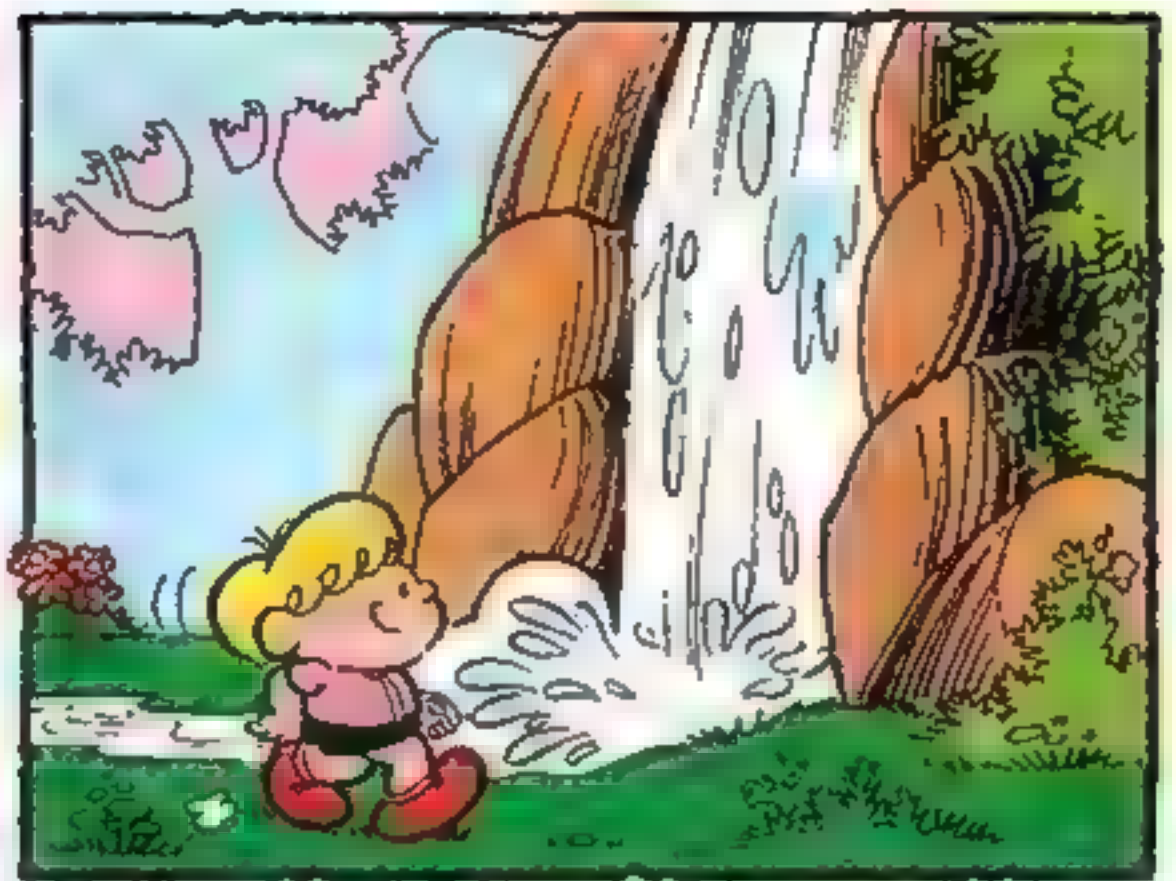


OLHO VIVO!



JOGO DE PALAVRAS



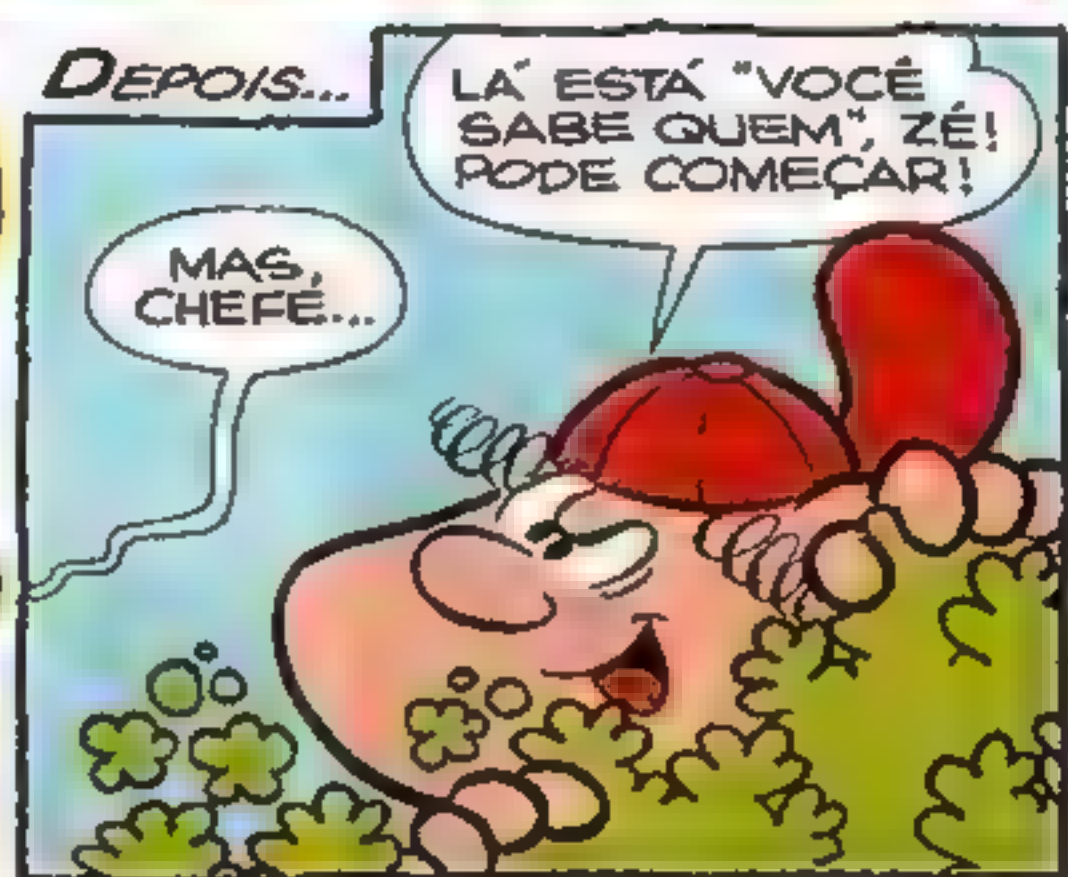
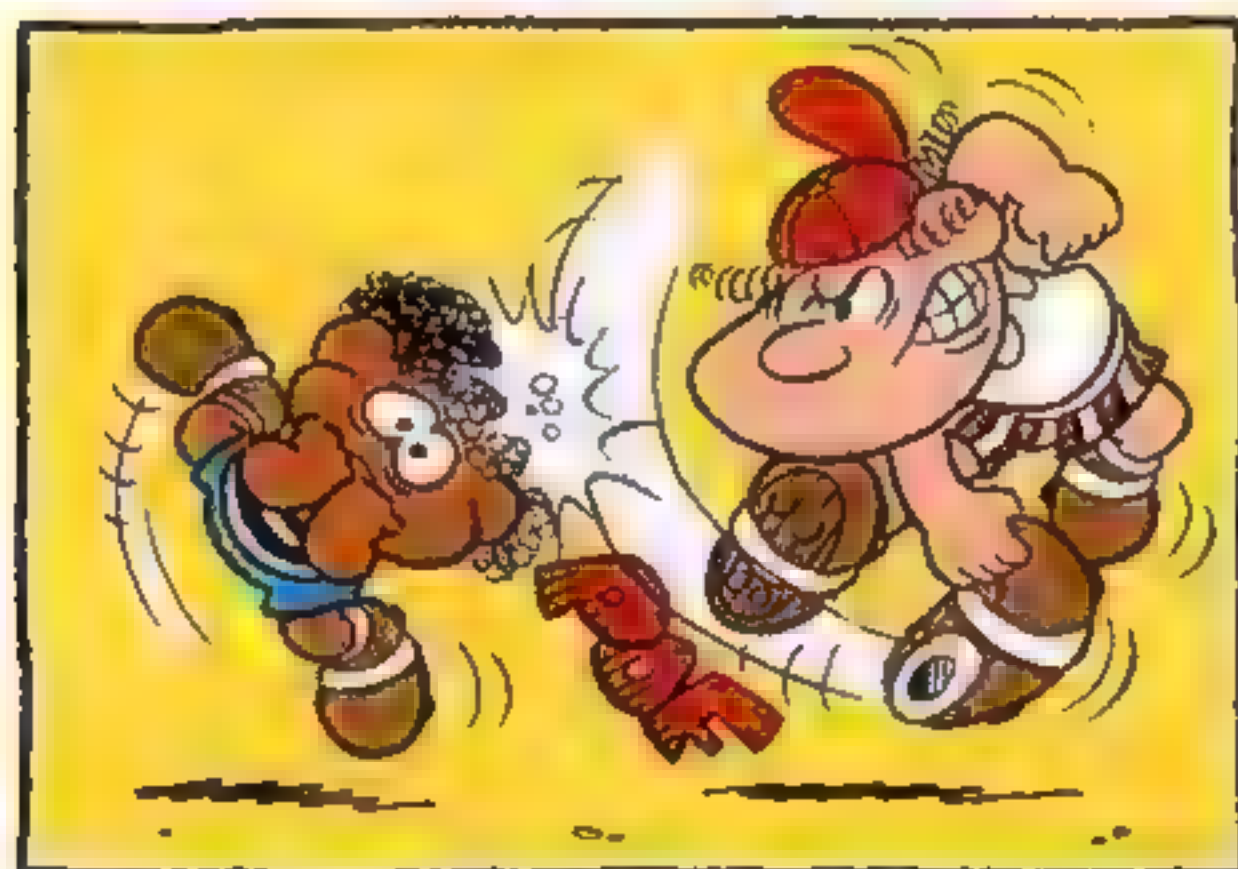
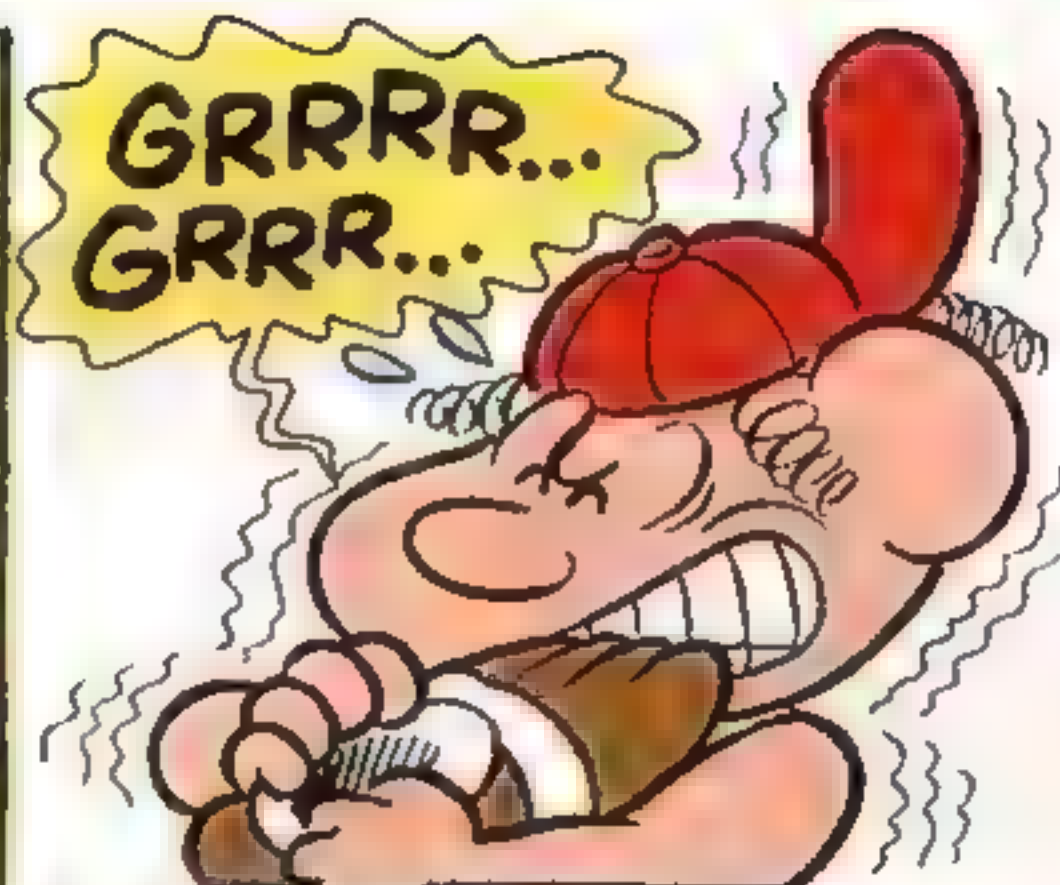


FIM

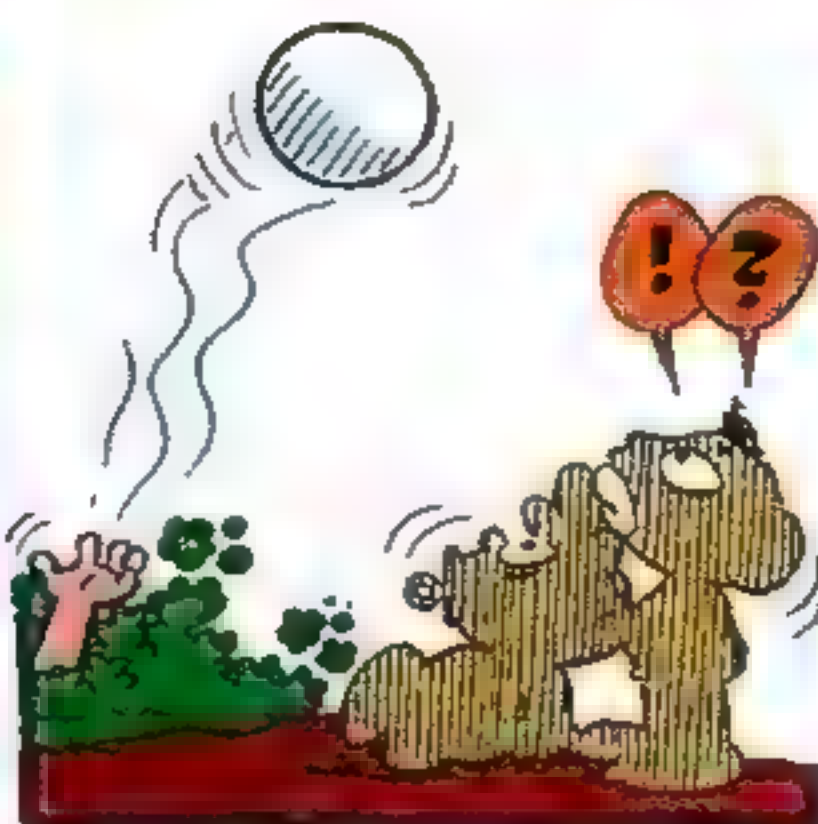




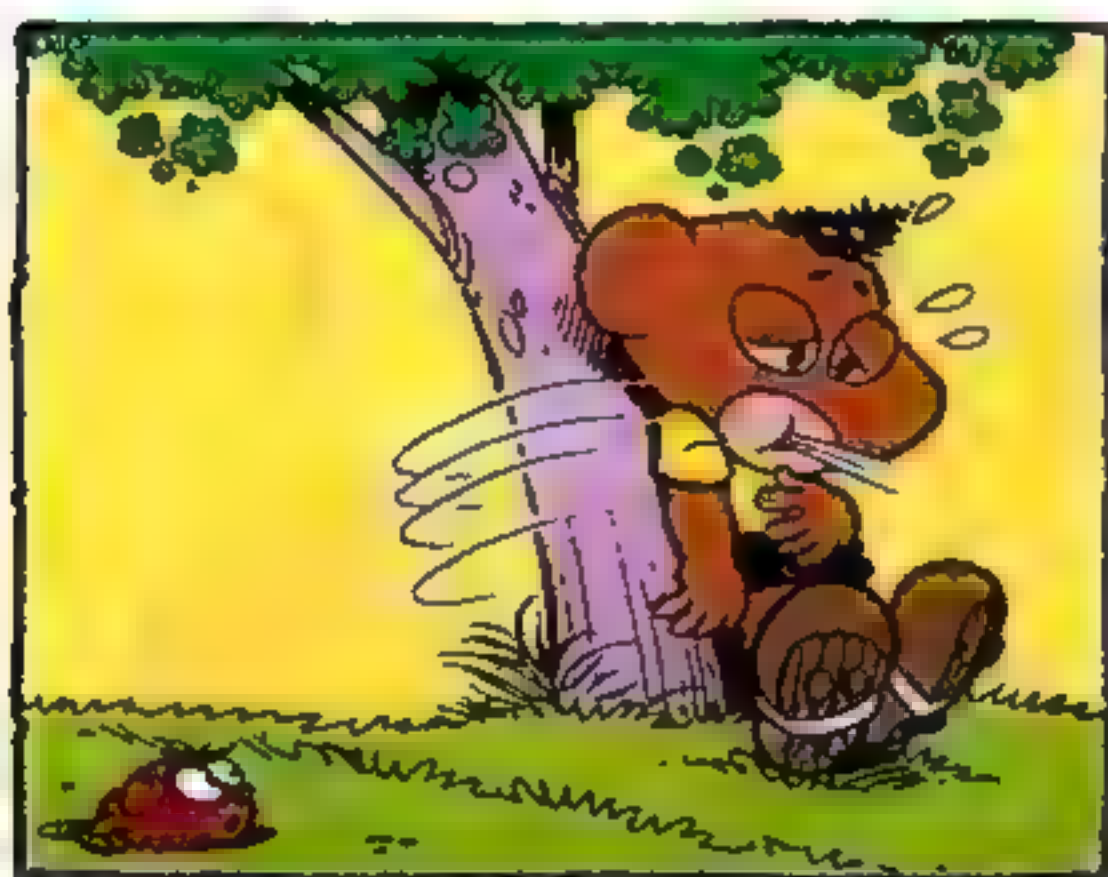




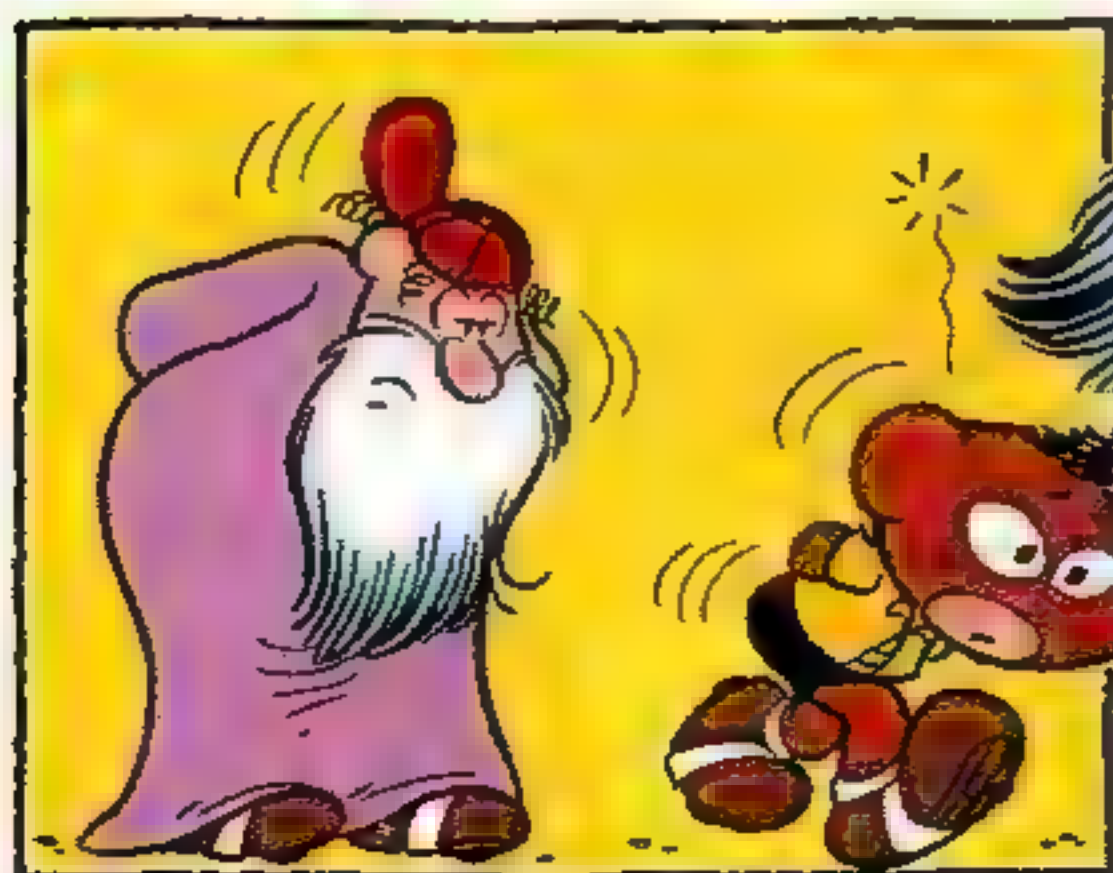
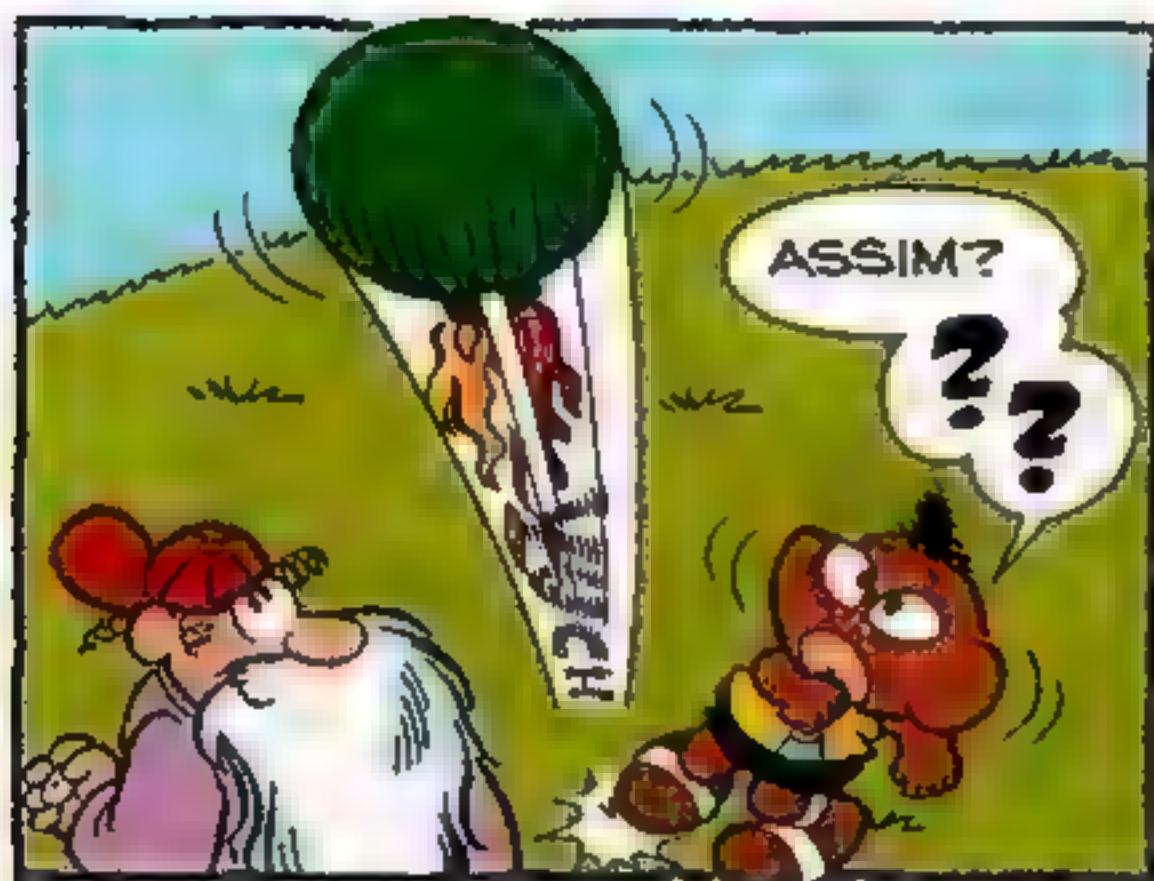




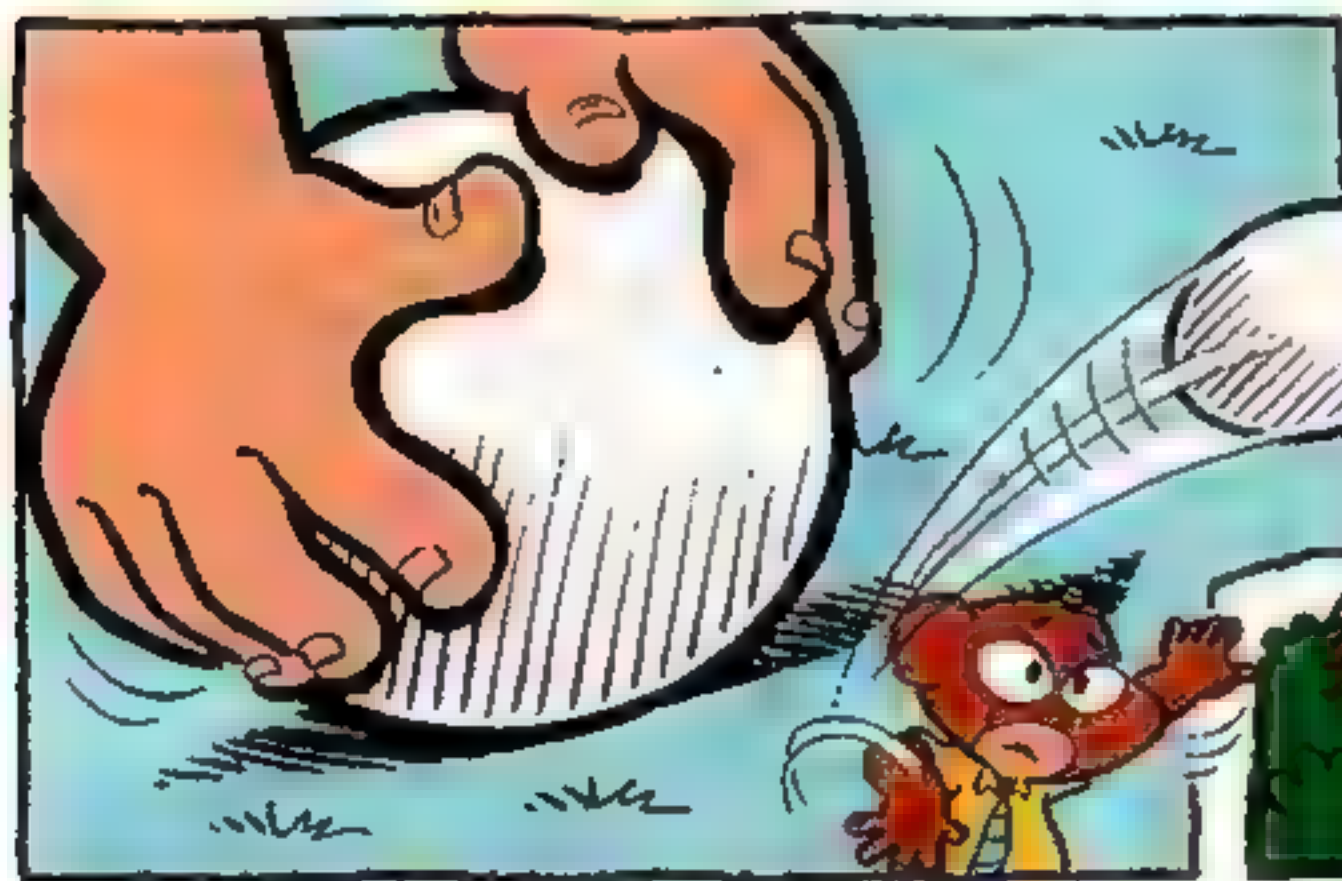
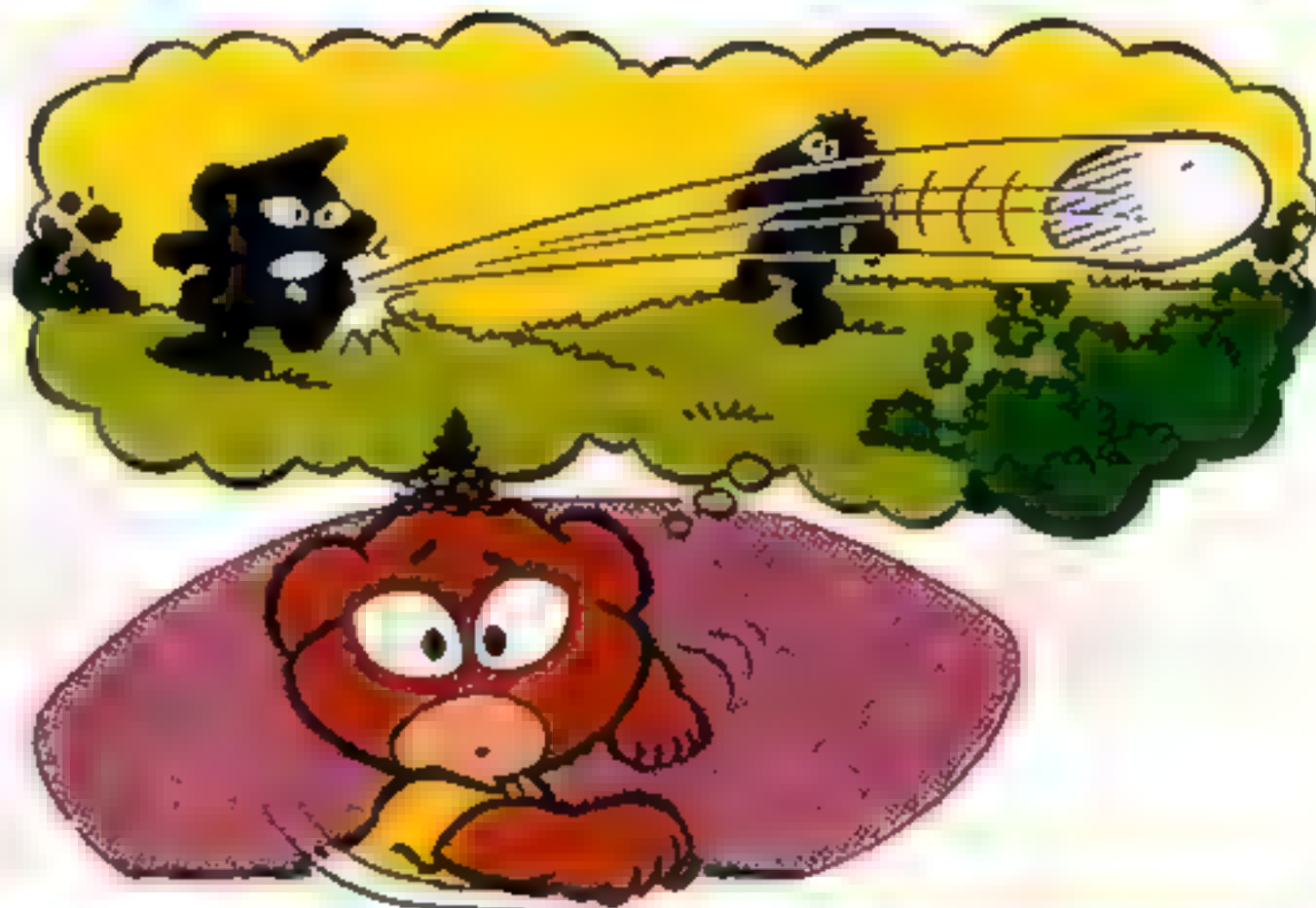
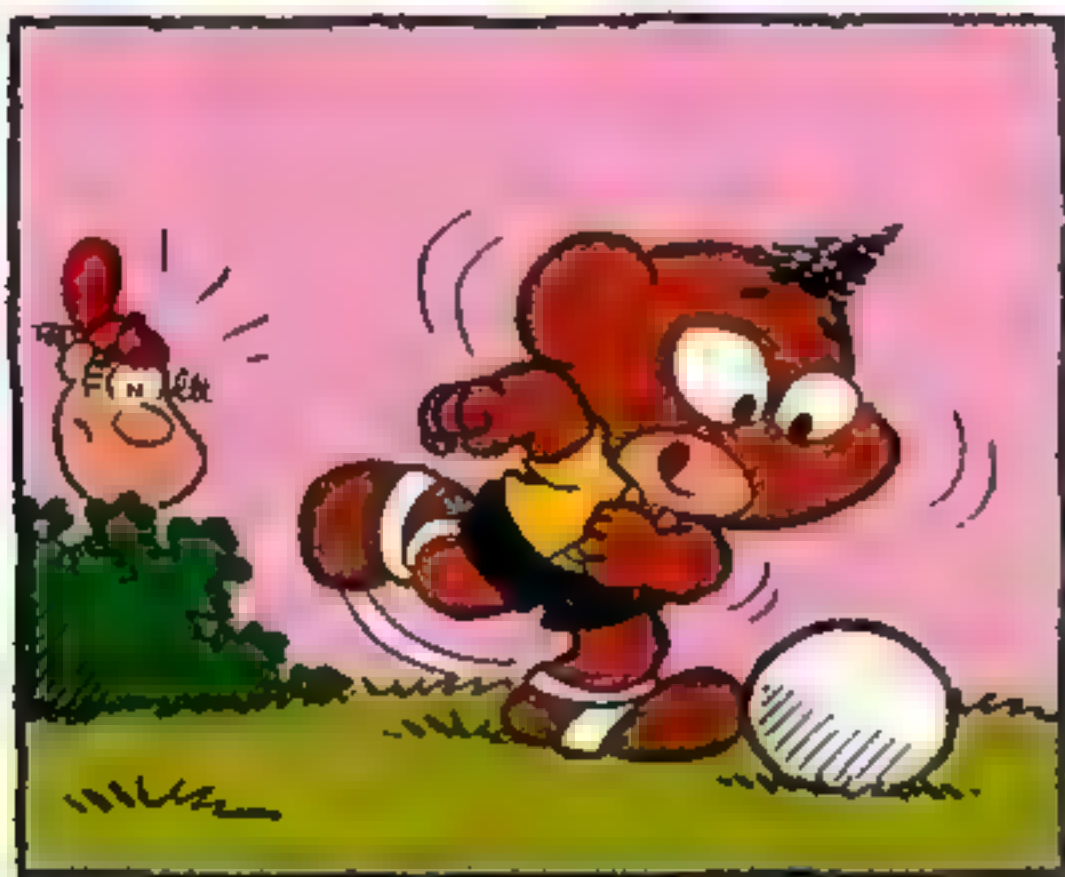




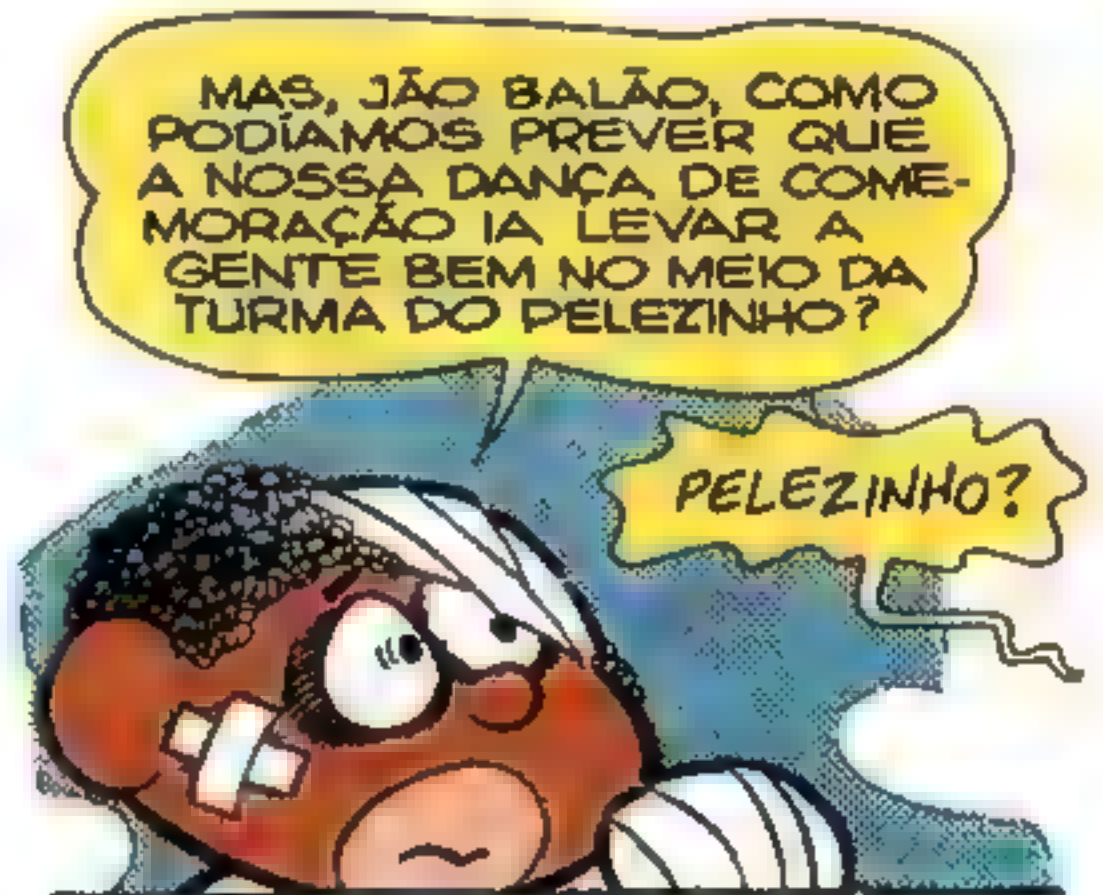
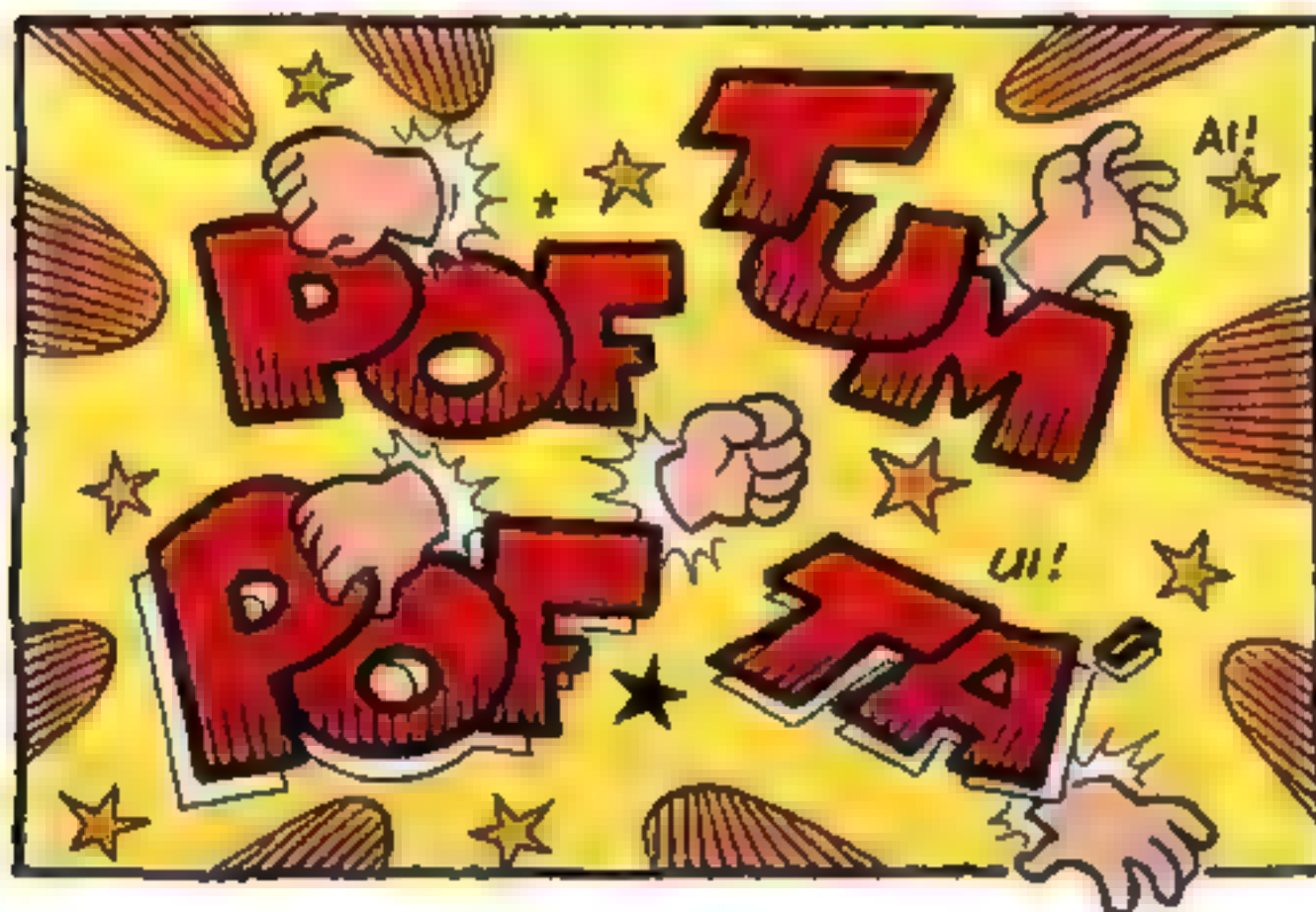
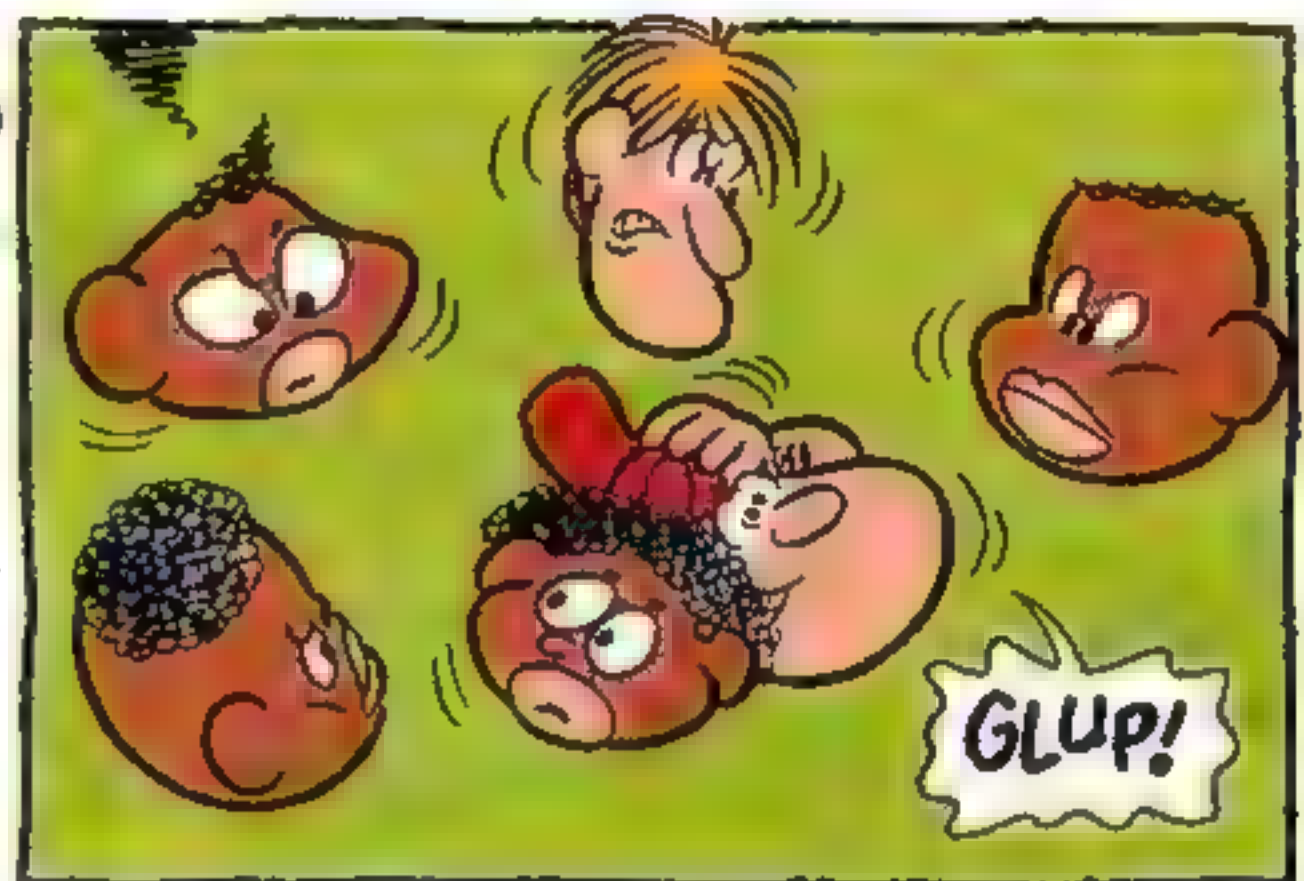








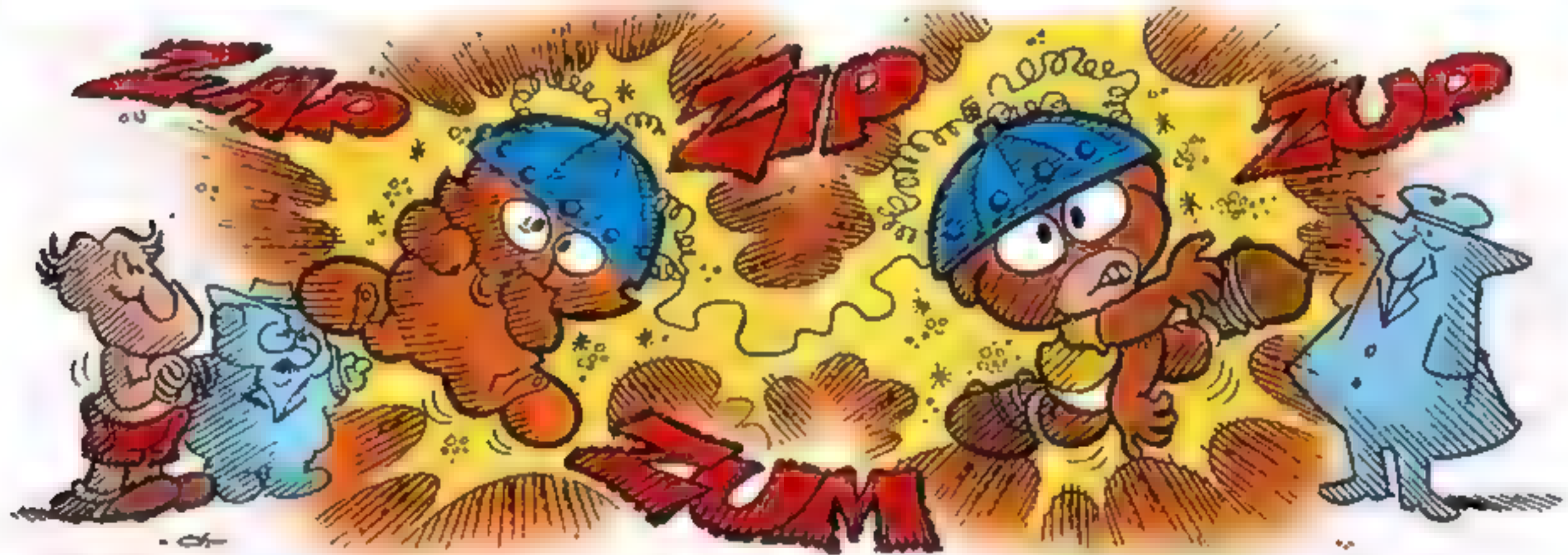
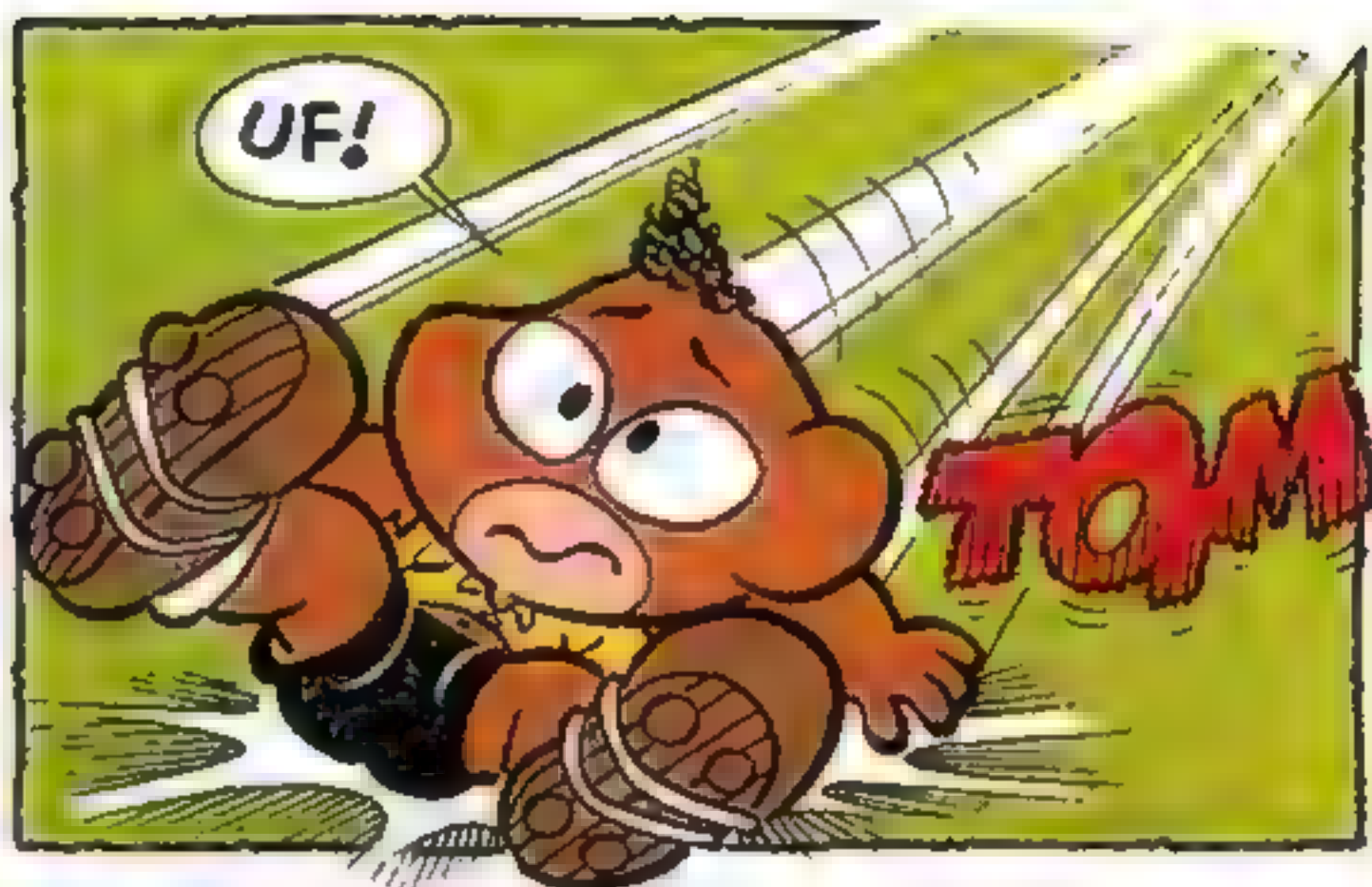




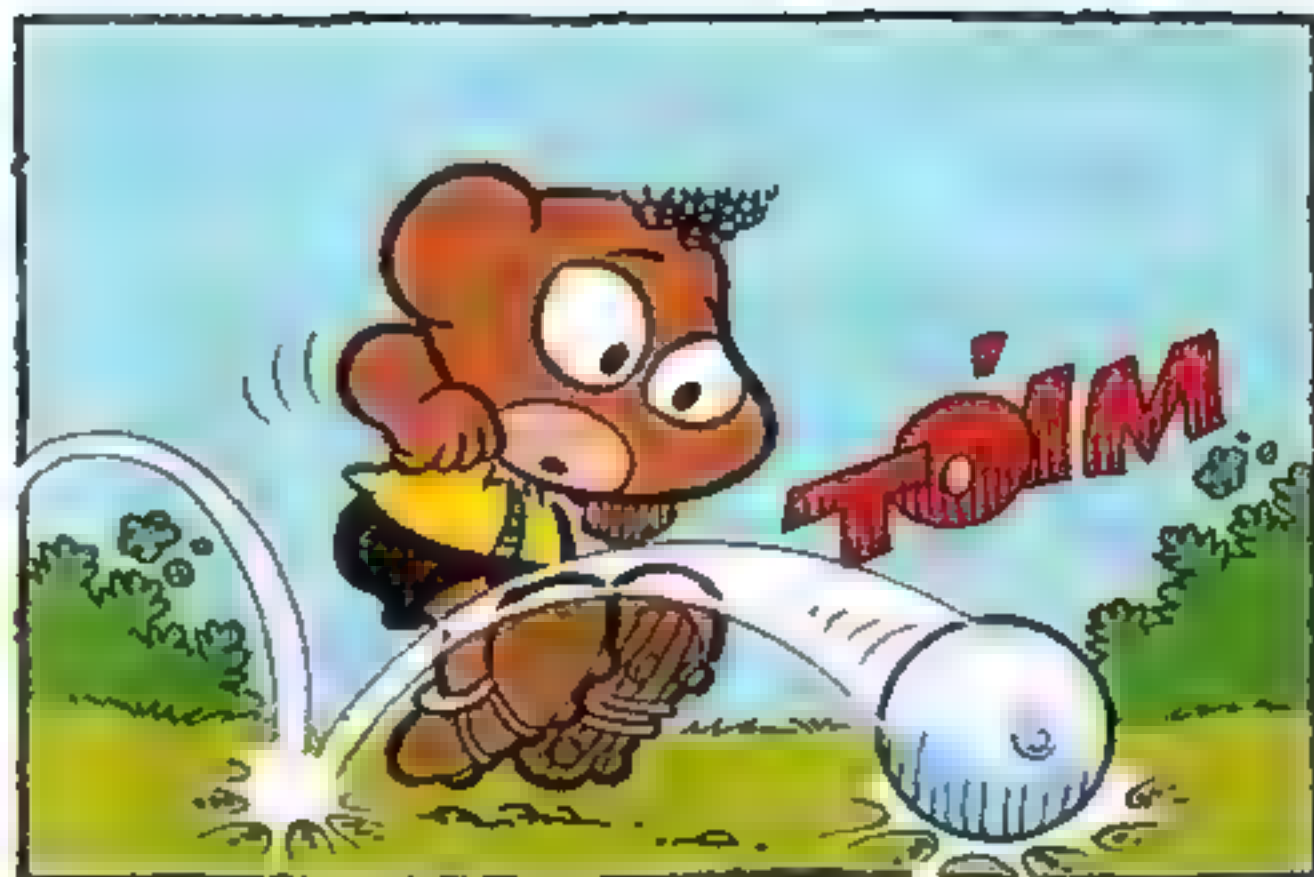




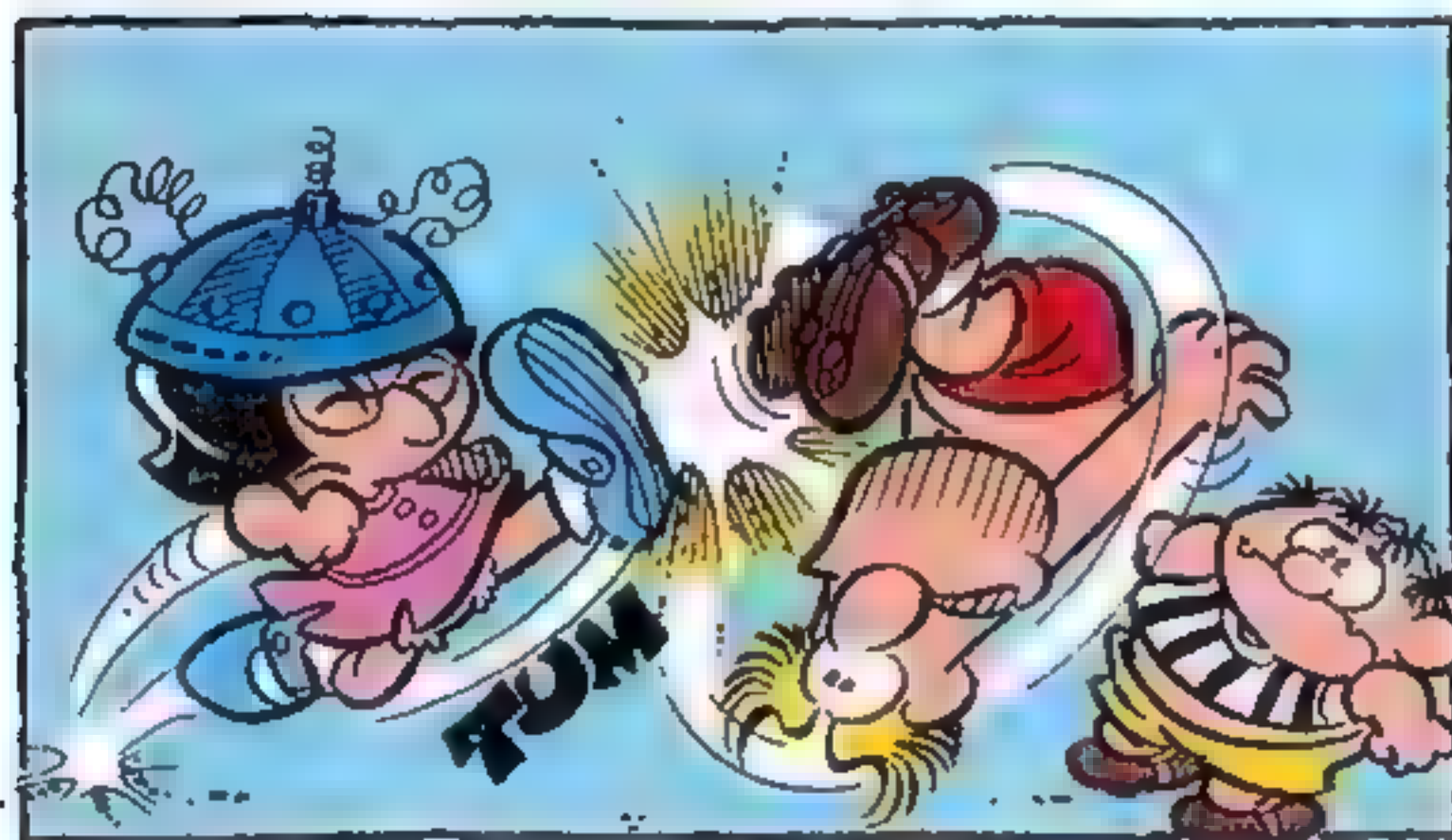












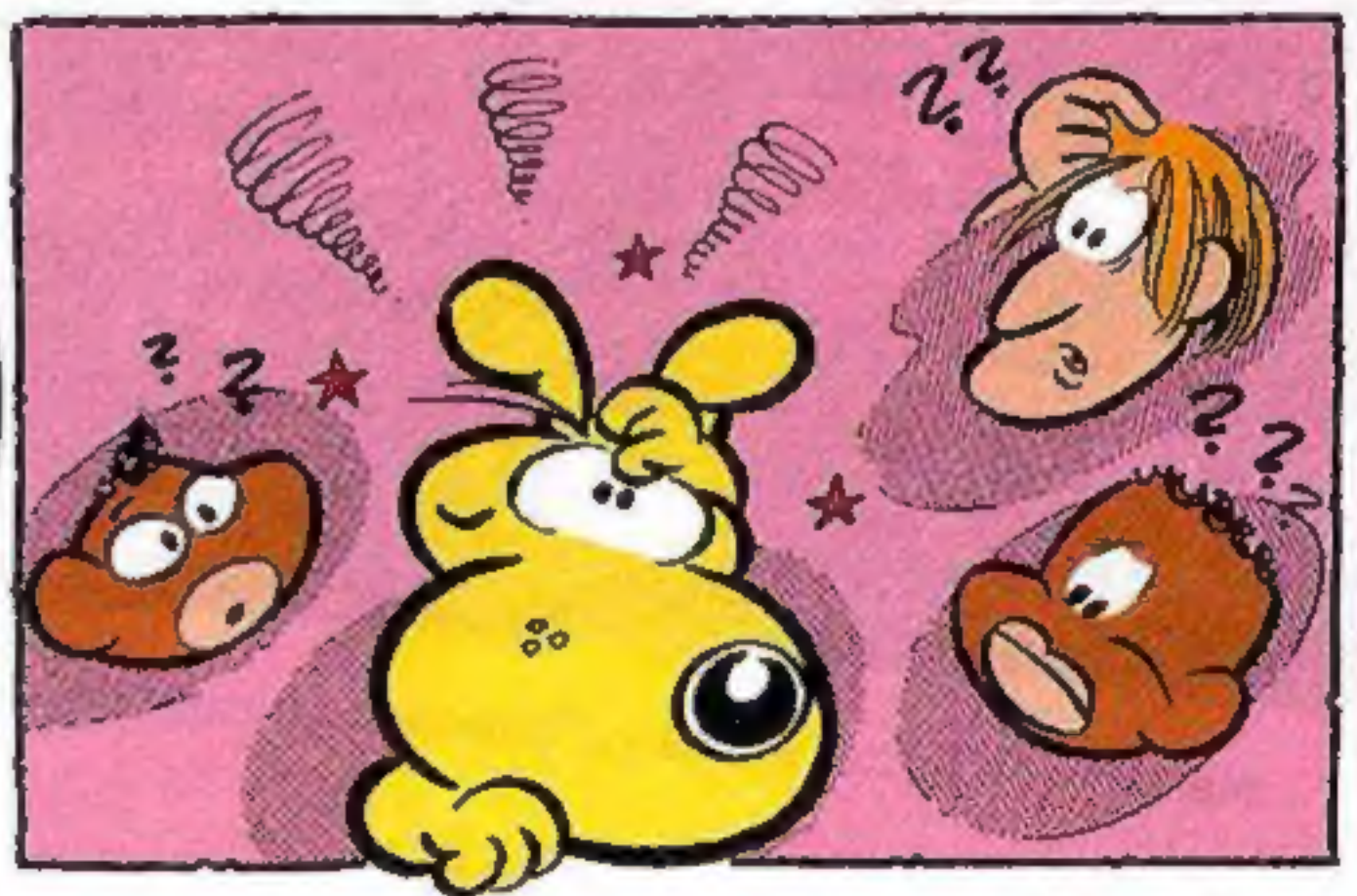














# O AGUARDADO RETORNO DO PELEZINHO

Há muitos anos, milhares de fãs pediam o retorno do Pelezinho, que encantou os leitores de quadrinhos nos anos 1970 e 1980. Agora, o reizinho do futebol está de volta, em publicações especiais pela Panini Comics.



A novidade foi anunciada num evento realizado em julho, no Museu do Futebol, em São Paulo, pelos próprios Pelé e Mauricio de Sousa, acompanhados de José Eduardo Severo Martins, presidente da Panini Brasil. Muitos jornalistas cobriram o evento.

Agora, com os títulos Pelezinho Coleção Histórica, As Tiras Clássicas do Pelezinho, Pelezinho As Melhores Aventuras do Pelezinho, Pelezinho Para Colorir, Pelezinho Passatempos Divertidos e Pelezinho Magazine, uma nova geração de leitores poderá entender por que esse personagem é tão querido.

Mauricio de Sousa e Pelé na coletiva de imprensa (27/06/12)



Mauricio



@turmadamonicaTM



turmadamonica

[www.monica.com.br](http://www.monica.com.br)



# PELEZINHO



**panini comics**

PANINI BRASIL LTDA.

Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins

Diretor Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra

Diretor Comercial, Marketing e Publicações: Marcio Borges

PANINI GROUP

Diretor de Desenvolvimento de Novos Negócios: Ivam Faria  
novosnegocios@panini.com.br

**COLEÇÃO HISTÓRICA**

**Pelezinho**

Nº 1 - Agosto de 2012

## EDITORIAL

Gerente de Publicações / Editor-Chefe: Érico Rodrigo Maioli Rosa

Editores Seniores: Emerson Aguiar, Levi Trindade / Editora-assistente: Tatiana Yoshizumi

Designers: Henrique Ozawa, Jaqueline de Lima, Manuel Hsu

Diagramadores-assistentes: Felipe Barros, Mônica Oldrini

## COMERCIAL E MARKETING

Coordenador de Marketing: Marcelo Adriano da Silva

Analista de Marketing: Bruna Marcela Rodrigues

Consultor de Assinaturas: Rodrigo Lopes Neto

Publicidade: Rifs Comunicação - Iracema Vieira, Rubens Fukui

Tel.: (11) 3062-0961 / 3088-6738 - comercial@rifs.com.br

Assessoria de Comunicação: Litera - imprensa.panini@litera.com.br

## PLANEJAMENTO E CONTROLE DE PRODUÇÃO

Gerente Industrial: Edson Aprijo de Farias

Esta revista foi impressa pela São Francisco Gráfica e Editora

## DISTRIBUIÇÃO

FC Comercial e Distribuidora S/A - R. Dr. Kenkichi Shimamoto, 1678, sala A, CEP 06045-390 - Osasco - SP



Coleção Histórica Pelezinho é uma publicação da Panini Brasil Ltda. Administração, Redação e Publicidade: Alameda Calapós, 425 - Centro Empresarial Tamboré - CEP 06460-110 - Barueri - SP - Brasil. © 1977, 2012 Mauricio de Sousa e Mauricio de Sousa Produções Ltda., todos os direitos reservados - www.monica.com.br. Direitos desta edição no Brasil e em Portugal reservados à Panini Brasil Ltda. As histórias, personagens e nomes apresentados nesta revista, bem como suas distintas semelhanças, salvo quando indicado, são propriedades da Mauricio de Sousa Produções e publicados sob sua licença. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a prévia autorização dos editores. Data desta edição: agosto de 2012.



## Estúdios Mauricio de Sousa

Presidente: Mauricio de Sousa

Diretoria: Alice K. Takada, Mônica S. e Sousa, Yara Maura Silva

Gerente de Produto: Rodrigo Parva

Sidney Gusman (Planejamento Editorial); Lielson Zeni (Assistente Editorial); Maria Aparecida Rabello, Maria de Fátima A. Claro (Coordenação de Arte); Gerson Campos, Maria Amélia Gomes, Patrícia L. Zacarias, Sérgio T. Graciano (Recomposição de Originais); Miriam S. Tominaga (Cor); Ivana Mello e Solange M. Lemes (Revisão); Marcelo Gouveia Cai Água (Cedoc); Capa: Emy T. Y. Acosta (Desenho); Viviane Yamabuchi (Arte-final); Mauro Souza (Cor).

É um agradecimento especial a todos os profissionais que colaboraram, em outros tempos, com seus talentos para que estas histórias clássicas chegassem até você.

Supervisão Geral: Mauricio de Sousa

Instituto Mauricio de Sousa: instituto@institutomauriciodesousa.org.br

Estúdios Mauricio de Sousa

Rua do Curtume, 745 - Bloco F - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05065-001

Tel.: (11) 3613-5000

© 1977, 2012 Mauricio de Sousa Produções. Todos os direitos reservados.

www.monica.com.br

e-mail: msp@turmadamonica.com.br

## ATENDIMENTO AO ASSINANTE

2ª e 6ª feira, das 9:00 h às 18:00 h

São Paulo	(11) 3512-9444
Rio de Janeiro	(21) 4062-7969
Belo Horizonte	(31) 4063-9489
Curitiba	(41) 4063-8395
Florianópolis	(48) 4052-8636
Porto Alegre	(51) 4063-8869
Brasília	(61) 4063-7889
Goiania	(62) 4053-8851
Salvador	(71) 4062-9340

Internet: www.assinamonica.com.br

Fax: (11) 3045-0399

**Disk Banca**

Números abertos poderão ser adquiridos diretamente com o seu jornaleiro, havendo estoque disponível, pelo preço da última edição.

530263224001